

¡100% PC!
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC-TOP-PLAYER
AÑO IV ● Nº 33
100% JUEGOS ● 100% ACCIÓN ● 100% DIVERSIÓN
595 ptas. IVA INC.
ESTE MES:
• SW MONOPOLY
• BUSTER
• BG: P. A WATERLOO
• TOCA TOURING CAR
• CHESS SYSTEM TAL
• PRO PILOT
• NBA HANGTIME
• SIERRA GOLF
• FROGGER 3D
• SYYRAH
• FPS BASEBALL
• HEAVY GEAR
• TINTÍN 2
• LUCKY LUKE
• FINAL LIBERATION
• C. WAR GENERALS 2
• DREAMS TO REALITY
• DARK RIFT
• CHESS COMBAT
• GRIPPED OFF-ROAD
SEVEN KINGDOMS
ABE'S ODDYSEE
LORDS OF MAGIC
JOINT STRIKE FIGHTER
CROC
LEGEND OF THE GOBBOS
TOWER
8 413042 303039 00033
UN COCODRILO SALTARÍN
ACCOLADE REGRESA CON FUERZA



AÑO IV - NÚMERO 33

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es
Director Adjunto
Antonio Greppi Murcia
agreppi@towercom.es
Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Ángel L. Mozún, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Víctor Sánchez, Pedro López, Luis Martínez

Maquetación
Susana Llano García
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Publicidad
Érika de la Riva (Madrid)
(91) 661 42 11
eriva@towercom.es
Pepín Gallardo (Barcelona)
970 47 44 35
pgallard@towercom.es

Jefe Servicio Técnico
Oscar Rodríguez
oscarrf@towercom.es
Atención Técnica
Javier Amado / Oscar Casado
atecnica@towercom.es

Suscripciones y Nos. atrasados
Isabel Bojo
Tel. (91) 661 42 11 Fax: (91) 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386
Filmación
Megatipo
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL
Distribución en Argentina
Capital: Huesca y Sanabria
Interior: D.G.P.

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759
Printed in Spain



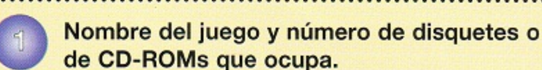
TIEMPO DE ESTRATEGIA

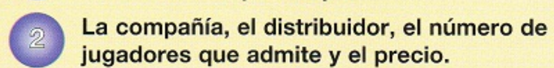
En la Historia de Occidente ha habido, a menudo, estrategas que han brillado sobremanera; cierto es que, como quien dice, "todo brillo trae su cuchillo", y la mayor parte de ellos han acabado malparados de una forma u otra, desde Julio César hasta Napoleón Bonaparte. Dejando aparte las diversas reflexiones filosóficas que con este motivo me pueblan la cabeza, quién les iba a decir a ellos que mucho tiempo después, en la linde ya del siglo 21, multitud de pequeños "mocosos" -y otros no tan pequeños- iban a desarrollar de forma espectacular sus capacidades estratégicas merced a unos pequeños aparatos denominados PCs. Pues esto es, sin duda, lo que está pasando. La estrategia, en todas sus formas, está cuajando tan hondo en el mundo del software de entretenimiento que empieza a disputar a los arcades tridimensionales el podio que hasta ahora ocupaban de manera indiscutible. En este ejemplar que tienes en las manos, sin ir más lejos, hay un buen número de programas que giran en torno a este género.

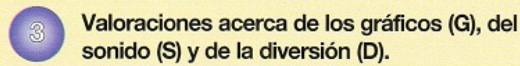
Sin embargo, el título que se ha ganado nuestro primer puesto es, curiosamente, un arcade de plataformas que lleva a los usuarios a las raíces de un estilo mucho más propio de las videoconsolas caseras. Su nombre es Croc: Legend of the Gobbos, y su protagonista un divertido cocodrilo que muy pronto se convertirá en una imprescindible mascota lúdica.

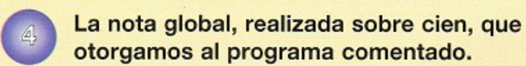
Por lo demás, los selectos cerebros que se esconden en las cabecitas de algunos de nuestros colaboradores se han esmerado como nunca este mes para poner a tu disposición dos soluciones de programas de una dificultad muy elevada. Se trata de los maravillosos The Curse of Monkey Island y Tomb Raider II. Los aficionados a estos dos programas podrán consultar todas las claves que les permitirán avanzar en los lugares más difíciles. Nada más por el momento. Esperamos contar contigo el mes que viene. No olvides que tienes una cita indispensable con nosotros. ¡Hasta entonces!

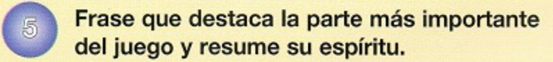
La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre cada uno de los juegos que te presentamos. La encontrarás en todos los comentarios de nuestra revista.


1 Nombre del juego y número de disquetes o de CD-ROMs que ocupa.


2 La compañía, el distribuidor, el número de jugadores que admite y el precio.


3 Valoraciones acerca de los gráficos (G), del sonido (S) y de la diversión (D).

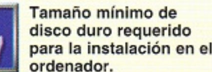

4 La nota global, realizada sobre cien, que otorgamos al programa comentado.


5 Frase que destaca la parte más importante del juego y resume su espíritu.


Tipo de procesador y velocidad mínima requerida en megaherzios.

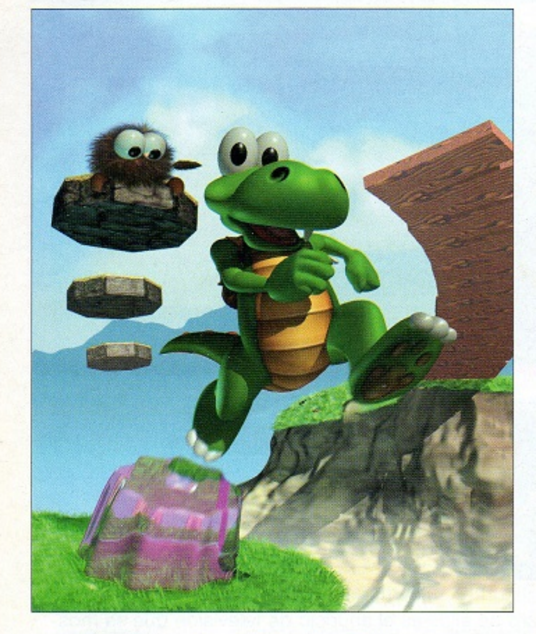

Memoria RAM mínima requerida por el juego para su funcionamiento.

Tipo de tarjeta gráfica soportada por el juego comentado (VGA o SVGA).


Tamaño mínimo de disco duro requerido para la instalación en el ordenador.







El divertido Croc: Legend of the Gobbos, de Fox Interactive, ha conseguido por méritos propios la portada y el honor de ser el Megagame de este mes, gracias a sus excelentes gráficos y a su simpático protagonista, un joven cocodrilo con mucha garra.

ÍNDICE

ESTE MES...

CONTENIDO CD-ROM



Como todos los meses, te ofrecemos las demos más actuales del momento. Debemos destacar los vídeos de Croc, donde se muestra cómo es el funcionamiento de nuestro Megagame del mes.

Este mes no hemos introducido ninguna opción nueva en el interfaz del CD de la revista, por lo que no debemos destacar nada por ese lado. Lo que sí debemos recordaros es que sólo llaméis al servicio técnico si os falla el CD-ROM. En el mismo no se dan soluciones, ni trucos, ni ayudas para acabarse un juego, sino que sólo te podrán ayudar en el caso de que te falle algún programa del CD. Te rogamos que para ese tipo de cuestiones, remitas una carta a la dirección habitual de la revista dirigida a la sección "Trucos Mail". Sin embargo, debéis tener en cuenta que la mayoría de trucos y soluciones que tenemos se publican en la revista, por lo que debéis seguir atentamente la sección de "Trucos" y "A fondo" para recibir ayuda con los juegos.





Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.



CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

Cinco son los vídeos que te ofrecemos en el CD-ROM para que puedas ver cómo es este juego de Fox Interactive. El primero de ellos es el anuncio de televisión que se mostró en las pantallas de Estados Unidos, mientras que los otros cuatro muestran algunas de las habilidades del propio Croc. Como podrás comprobar por ti mismo, se trata de un programa bastante atractivo, por lo que ha obtenido el título de "Juego del Mes" de la revista.





LEYENDA



Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.



Demo no jugable, visible desde el disco duro

SEVEN KINGDOMS

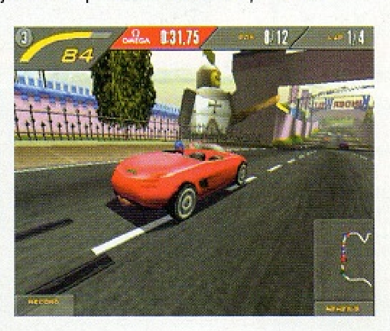
La demo de **Seven Kingdoms**, de Interactive Magic, debe ser instalada en disco duro para su funcionamiento. Te muestra las opciones del programa en inglés, aunque la versión final que salga a la calle estará en castellano. El lanzador te conduce al propio instalador de esta demo.



NFS2 S.E. 3Dfx

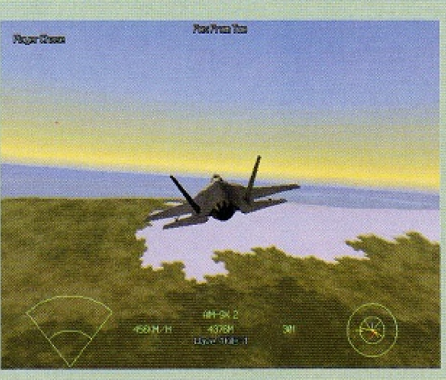
Esta versión de prueba del simulador de coches de carreras **Need for Speed 2 Special Edition** es jugable desde el propio CD-ROM, pero debes tener en cuenta que sólo podrás correr en el circuito que ofrece si tienes instalada en tu ordenador una tarjeta compatible con el *chip* 3Dfx.





JOINT STRIKE FIGHTER

Este excelente simulador de vuelo de la compañía Eidos, responsable de las dos entregas de *Tomb Raider*, cuenta con una demo que te muestra todos los secretos del juego. Debe ser instalada en disco duro, por lo que nuestro lanzador te conduce al programa instalador de la misma. Una vez hayas ejecutado la demo, podrás variar sus opciones, sobre todo si cuentas con una tarjeta aceleradora 3D.



SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Hemos procurado hacer el CD lo más sencillo posible para que no te surja ningún tipo de problema. Si, aun así, necesitas la ayuda del servicio técnico, dirígete a los teléfonos situados más abajo. Debido al elevado número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente los pasos que te indicamos antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. Para que podamos prestarte la ayuda necesaria, cuando llames asegúrate de que tienes el ordenador delante, así como la demo que te falla y el número de la revista.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de
Lunes a Jueves: 15:00 a 18:00
Viernes: 12:00 a 15:00
Teléfono: (91) 6614211
Fax: (91) 6614386

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

Cuando, al introducir el CD, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar" o similar. Si estás en MS-DOS, asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén bien instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. En Windows 95 intenta releer el CD. Puede que, por problemas de transporte y manipulación, el disco esté dañado. En ese caso, envíanoslo directamente a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Óscar Casado)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para ti.

CONSEJOS PARA WINDOWS 95

- Cuando ejecutes nuestro CD, procura salir de todas las aplicaciones que tengas abiertas para liberar el máximo de memoria posible.
- La mayor parte de los programas para Windows 95 necesitan las librerías DirectX para funcionar. Si no las tienes todavía instaladas, en el directorio UTIL\DXSETUP del CD encontrarás la última versión junto a otras utilidades varias.
- Si tras cargar varias demos, el lanzador no responde, sal del él y ejecútalo de nuevo. Ciertas demos dejan información residente que no permite ejecutar otras.

CONSEJOS PARA MS-DOS

- Si la demo te da un mensaje de memoria insuficiente, configura adecuadamente tu CONFIG.SYS o tu AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa tipo QEMM o MEMMAKER.

CONTENIDO CD-ROM

GETTYSBURG

El nuevo juego de la casa que lidera Sid Meier, **Firaxis**, se desarrolla en la compleja Guerra de Secesión Norteamericana. La demo es jugable desde el CD-ROM y cuenta con dos diferentes ejecutables, dependiendo de si quieres jugar con el Norte o el Sur. Ambas demos ofrecen los mismos tres escenarios y cuatro tutoriales.





ULTIM@TE RACE PRO

La demo de **Ultim@te Race Pro** admite un sinfín de tarjetas aceleradoras 3D (aunque no se requiere una específica). Si posees una, una vez instalada en tu disco duro (nuestro lanzador te conduce a su instalador), selecciona la más adecuada desde el menú de opciones. Podrás disfrutar corriendo entre unos paisajes bastante espectaculares.



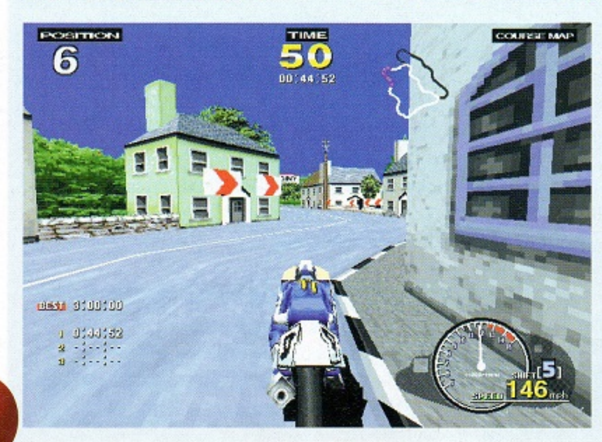




MANX TT SUPERBIKES

Este juego de carreras de motos está basado en una máquina recreativa de Sega. La demo requiere ser instalada en disco duro (el lanzador te conduce al instalador de la misma) y te permite correr en un circuito con una de sus motos. Cuando estés instalando, podrás seleccionar entre dos versiones: Nativa o 3Dfx.

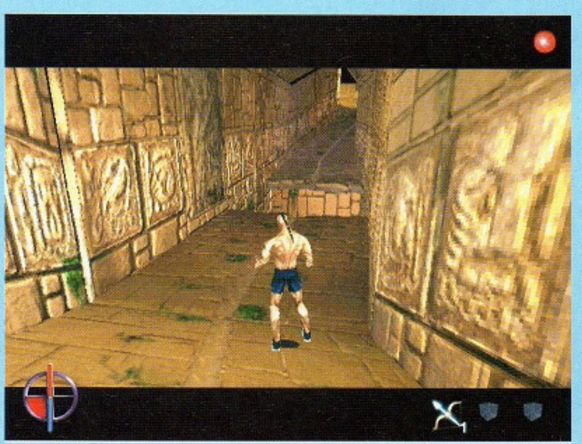




DREAMS TO REALITY

En el CD de este mes te ofrecemos un espectacular vídeo de este fantástico juego de Cryo. En él podrás ver algunos de sus fabulosos paisajes, siempre acompañado de una preciosa música que no tiene desperdicio. Aunque el juego te parezca algo extraño, es bastante divertido.





Actualiza
tu tarjeta de sonido
y saca partido del cambio
Busca los bonos de esta promoción en el interior
de la caja de tu nueva tarjeta AWE64 Gold

¡Entra en acción!

¡Únete a Creative®!

¿Estás fuera de juego?

La gama de productos de actualización de Creative funcionan magníficamente entre sí para transformar tu PC actual en una experiencia de juegos sobrecogedora y apasionante, de forma fácil y asequible. ***Sonidos arrolladores. Gráficos deslumbrantes en alta velocidad. ¡Totalmente sorprendente! ¡Totalmente adictivo!***

Escucha el sonido más realista disponible hoy en dia con la tantas veces premiada ***Sound Blaster® AWE64® Gold***, gracias a las insuperables muestras SoundFont y la absorbente ***E-mu® 3D Positional Audio***.

Pon al alcance de tus manos y oídos, infinitos ejemplos de muestras personalizadas aprovechando los 4MB de memoria RAM en placa, ampliables hasta 28MB.
Esta impresionante tarjeta de sonido proporciona una increible calidad sonora con 64 voces simultáneas y una brillante calidad de Tabla de Ondas anteriormente disponible únicamente en caros productos profesionales de gama alta.

Disfruta al máximo con los juegos basados en vídeo intensivo con el ***Kit de Actualización PC-DVD Encore™ Dxr2***, que incluye una unidad DVD de segunda generación y de alto rendimiento. Entra en el apasionante mundo de los juegos en 3D con ***Graphics Blaster™ Exxtreme™***, la actualización de gráficos definitiva por su rendimiento, prestaciones y funciones disponibles. Rodéate del mejor sonido con ***SoundWorks™ CSW200™***, el sistema de altavoces de tres elementos.

Actualízate con Creative hoy mismo para disfrutar tanto de tus aplicaciones y títulos actuales como los futuros.
¡No te reconocerás ni a tí mismo ni a tu PC!

¡Y te lo decimos en serio!

Sound Blaster AWE64 Gold
Simplemente la mejor tarjeta de sonido disponible por prestaciones, precio y compatibilidad con más aplicaciones que cualquier otra tarjeta de sonido existente.

Kit Actualización PC-DVD Encore
Únete a la revolución de los juegos en DVD con esta tecnología avanzada a su tiempo.

Graphics Blaster Exxtreme
Obtén la misma calidad superior en rendimiento, realismo y definición de imagen a la que estás acostumbrado con nuestros productos de sonido, con esta solución de gráficos en 3D.

SoundWorks CSW200
Saca el máximo partido a tu AWE64 Gold con este sistema compacto de altavoces de alta calidad para PC compuesto por tres elementos.

Los complementos más avanzados para tu PC



Visita nuestro Web Site: www.cle.creaf.com/europe/sp.html

Mayoristas autorizados: Computer 2000, Ingram Micro, Sintronic, UMD, Actebis, Compumarket.
Para recibir más información rellenar y enviar este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 7.031 - 08080 Barcelona**

Nombre.................................... Apellidos....................................
Dirección..
Código Postal .... Población....................................

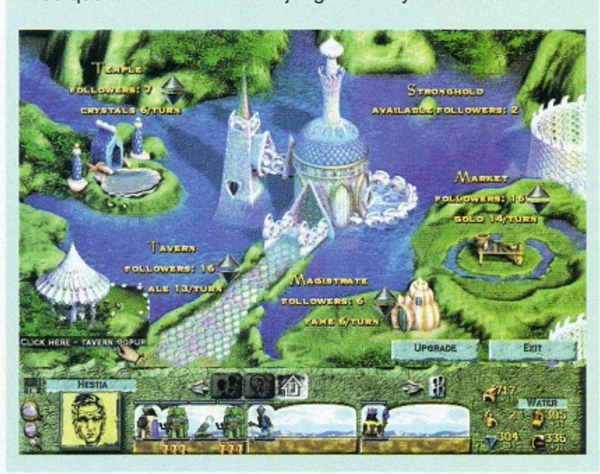
PCPLAY/JUEGO

CONTENIDO CD-ROM

LORDS OF MAGIC



Seguimos con los vídeos; en este caso el de presentación de este juego de Impressions y Sierra. Te muestra en qué consiste este programa de rol y estrategia y, además, te enseña algunas "renderizaciones" de sus personajes que resultan bastante atractivas. Te aseguramos que la versión final del juego es muy divertida.



FINAL LIBERATION: WARHAMMER 40.000



Este programa está basado en el conocido juego de rol *Warhammer 40.000*. Esta demo es jugable desde el CD y el lanzador te conduce hasta su ejecutable. Solo te deja ver el modo tutorial, donde podrás aprender a manejar el programa.





SHADOW MASTER



La demo de **Shadow Master** es jugable desde el propio CD-ROM. Se trata de un programa en el que han dedicado especial atención al manejo de las distintas luces y sus reflejos. Si tienes una tarjeta 3D, debes cambiar la configuración desde el programa al que te conduce nuestro lanzador de demos. Allí, además, podrás variar otras opciones.



GRIPPED OFF-ROAD

Los juegos de coches siempre tienen bastante atractivo entre los usuarios de ordenadores personales. Este nuevo título de Papyrus y Sierra On-Line está basado en una conocida competición norteamericana: la SODA Off-Racing. La demo requiere ser instalada dentro de tu disco duro, así que el lanzador te conduce a su programa instalador.







nunca pensarás que esto es un juego.
Estarás muy ocupado conduciendo a 230 km/h.



(*) Precio de venta estimado, I.V.A. incluido.

Por su realismo, sólo apto para fanáticos.
7.990.-Ptas*



C·A·R·T

CART Precision Racing es tan realista que puede ser usado como herramienta de entrenamiento para pilotos e ingenieros de carreras reales. El modelo físico de vehículo de 4 puntos más avanzado, ofrece seis grados de libertad, movimiento de suspensión puntual y giro de volante/ruedas real. Circuitos diseñados con GPS, hasta con 10 cms. de exactitud de la realidad. Software de análisis Pi, derivado de la propia herramienta de equipos de automovilismo CART. Multiplayer para hasta 8 jugadores en LAN y hasta 4 en Internet (www.zone.com). Saca provecho al joystick Microsoft Side Winder Force Feedback Pro.

Microsoft SideWinder Force Feedback Pro
29.990.-Ptas*

Microsoft SideWinder Precision Pro
14.990.-Ptas*



Si desea más información, llame al teléfono de Atención al Cliente **902 197 198**
o visite nuestra Web: **www.microsoft.com/spain/home**





Adquiéralo en:
BARCELONA: CASA DE SOFTWARE: (93) 410 62 69 - **EI SYSTEM:** (93) 419 20 40
FNAC: (93) 444 59 00 - **MEGABYTE:** (93) 205 10 03 - **MIRO:** (93) 268 12 34
OPEN MULTIMEDIA: (93) 457 82 75 - **TECHNO PLANET:** (93) 201 77 44.
CANARIAS: MAYA: (922) 24 51 15 - (928) 36 75 13. **MADRID: EI SYSTEM:** (91) 468 02 60
FNAC: (91) 595 61 05 - **ZONA BIT:** (91) 445 05 20. **CADENAS NACIONALES:**
BEEP DATALOGIC: (977) 30 91 00 - **CENTRO MAIL:** (902) 17 18 19
INTERDISCOUNT: (93) 266 06 06 - **JUMP:** (902) 23 95 94 - **KM TIENDAS:** (977) 29 72 00
MARKET SOFTWARE: (93) 318 85 08 - **VOBIS:** (93) 419 18 86 - **TIENDAS CRISOL y VIPS.**

¿Hasta dónde quieres llegar hoy?

Microsoft

www.microsoft.com/spain





SNOW RACER

Alpine Racer, la gloriosa máquina recreativa de Namco basada en el deporte invernal del esquí, ha contribuido a generar una serie de títulos para videoconsola y para PC. Si el mes pasado os hablábamos del curioso *Ski Racing* de Sierra, este mes le toca el turno a este **Snow Racer**. Producto de Infogrames, se trata de un programa espectacular con unos gráficos francamente impresionantes.



ZERO ZONE

Los amantes de las mejores aventuras gráficas están de suerte. La distribuidora española Friendware traerá en breve plazo el último programa de la compañía francesa Microfolie's, llamado **Zero Zone**.

Con un motor gráfico muy parecido al del reciente título *Atlantis*, de la compañía Cryo, nos invita a adentrarnos en un mundo futurista, donde seguir vivo es una misión bastante complicada.



Los escenarios "renderizados", así como los personajes que pueblan la videoaventura, son de lo mejorcito que ha aparecido en los últimos tiempos. El sistema de juego con el que te enfrentas es, por lo demás, bastante agradable. No lo pierdas de vista.



GRU I. EXPLORER 4

Este nuevo libro de la colección "Guía Rápida para Usuarios" te invita a dominar el explorador de Microsoft. En sus páginas encontrarás el modo de dominar completamente el programa, para acceder fácilmente a las páginas que más te interesen de Internet. Si deseas más información acerca de este libro o si quieres realizar pedidos, llama al teléfono (91) 661 42 11.



DUNE 2000

Westwood Studios tenía todo un as guardado bajo la manga. La sorpresa de final de milenio ya esta aquí, y se trata de un *remake* del programa que los hizo famosos: *Dune*. Basado en el fallido film del norteamericano David Lynch, que a su vez lo estaba en el clásico libro de Frank Herbert, fue el laureado antecesor de la saga *Command & Conquer*, también de Westwood.



Este nuevo juego es una sabia mezcla de sus dos augustos antecesores (*Dune* y *C&C*); han tomando lo mejor de cada uno de ellos y el producto promete ser como nosotros, una bomba.



Por lo demás, han decidido ponerse a la altura de los tiempos que corren hoy en día y han añadido, por supuesto, las nuevas tecnologías para mejorar en gran medida su calidad.

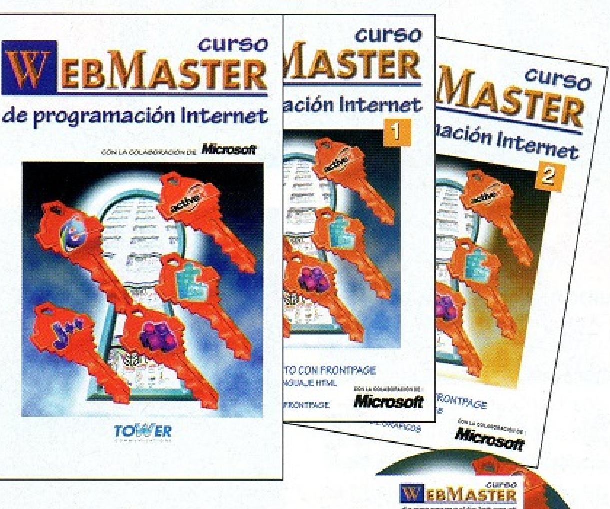


Como podéis ver por las imágenes que acompañan a esta nota, el juego está ya muy avanzado, así que podremos disfrutar de él más pronto de lo que imaginamos en un principio.

CURSO WEBMASTER DE PROGRAMACIÓN INTERNET

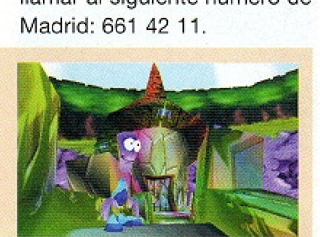
La Editorial Abeto presenta un nuevo curso en colaboración con el gran gigante de la informática, Microsoft. Se trata de la colección **Webmaster de programación Internet**, que pretende que cualquier usuario pueda poseer, modificar y trabajar sobre su propio servidor.

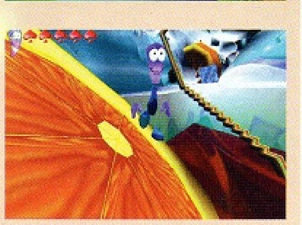
Comienza en lo más básico y avanza rápidamente hasta llegar a un nivel profesional. La primera entrega cuenta con dos fascículos, el archivador y dos CDs por solo 1.495 pesetas.



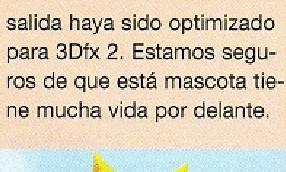
Los suscriptores del fascículo contarán con diversas ventajas. Entre ellas, se les regala la edición del 98 de FrontPage, pueden participar en un concurso de currículums interactivos, se les introduce en la primera bolsa de trabajo en Internet para expertos en este medio y, por último, se les entrega un diploma acreditativo. Si deseas más información acerca de esta colección, puedes llamar al siguiente número de Madrid: 661 42 11.

TONIC TROUBLE





El sustituto del clásico *Rayman* ya se encuentra entre nosotros. En estas fotos puedes ver al nuevo personaje que se convertirá en el abanderado de la compañía Ubi Soft, en un juego de plataformas tridimensional que hará las delicias de los amantes del género. Gráficamente es súper espectacular y, como es habitual con los señores de Ubi, utiliza todas las novedades técnicas. De hecho, es posible que en su fecha de salida haya sido optimizado para 3Dfx 2. Estamos seguros de que está mascota tiene mucha vida por delante.





BLUE BYTE

Tras una temporadita sin saber de ellos, te mostramos dos nuevos juegos de los señores de Blue Byte. El primero es **Settlers 3**, tercera entrega de la divertida saga de estrategia. El otro es un título deportivo, **Point, Set & Match**, un programa de tenis tridimensional bastante espectacular, tanto en gráficos de los personajes, como en los escenarios de fondo donde jugamos.





BREVES

INFORMAT 98

Del 21 al 24 de Abril se celebrará en Barcelona el Salón Informat 98. Basado, como siempre, en las diferentes tecnologías de la Información, dedicará parte de su espacio a la informática personal. El recinto de la Fira de Barcelona será, pues, punto de encuentro para todos los visitantes que quieran estar al tanto de las últimas novedades del sector.

C. LABS Y VOODOO 2

Si ya os anunciamos en esta sección que Guillemot estaba preparando su Maxi Gamer con *chip* Voodoo 2, ahora le toca el turno a otra de las grandes del sector. Creative Labs pretende arreglar su error con la 3D Blaster y ahora intenta llegar a la estandarización, introduciendo el nuevo *chip* Voodoo 2 también en sus tarjetas. Buenas noticias, si tenemos en cuenta que, con mayor competencia, menores precios.

TREX

La conocida marca de chicles Trex saca un entretenido web en Internet, con multitud de juegos y concursos. Muchas empresas comerciales están haciendo lo mismo, y esperemos que más compañías de nuestro país se decidan a imitarlos. La dirección es **http://www.intertrex.com/**

REBEL ACT

Esta compañía española de programación está buscando artistas de las 2D para trabajar en los nuevos proyectos que tiene entre manos. Si crees que tienes posibilidades, contacta con ellos enviando tu currículum vitae a la siguiente dirección electrónica: **jcortijo@rebelact.com**



STARCRAFT

COMPAÑÍA: BLIZZARD ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE

¡Por fin! El esperado *Warcraft* del espacio está a punto de traspasar nuestras fronteras... Tras probar la versión Beta en Internet, podemos decir que se trata de un digno sucesor de la saga que enfrentaba a Orcos y Humanos.



Ahora regresan los humanos, pero sus enemigos son dos terribles razas alienígenas que poseen un gran poder destructivo. El vídeo de presentación del juego es impresionante y los gráficos, aunque son en general un poquito oscuros, están muy bien trabajados.

El manejo es muy sencillo e intuitivo y la diversión está asegurada para los amantes del género. Se prevé que salga una versión española del producto, por lo que podrás disfrutar de él en nuestro bello idioma.







WARHAMMER: DARK OMEN

COMPAÑÍA: E.. ARTS ● DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

La continuación de *Warhammer* ya está aquí (no lo confundas con *Final Liberation Warhammer 40.000*, comentado este mes). Los gráficos han sido bastante mejorados gracias al uso de tarjetas 3D, pero el sistema de juego no ha variado mucho, a excepción de las nuevas magias. Un programa entretenido que encandilará a los aficionados a la estrategia medieval.



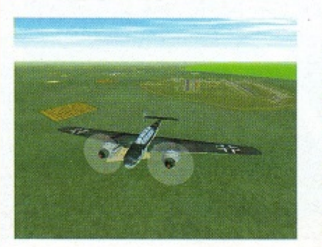




AIR WARRIOR III

COMPAÑÍA: INT. MAGIC ● DISTRIBUIDOR: FRIENDWARE

El primer juego multijugador por Internet fue *Air Warrior*, primera entrega del que ahora nos ocupa. No han variado mucho las cosas desde entonces, a excepción de los gráficos, con la implementación en esta última versión de aceleradoras 3D, aunque no son estrictamente necesarias. Lo más divertido, pues, no es practicar con él, sino conectarse al servidor de Interactive Magic para luchar contra gente de todo el mundo.





THE GOLF PRO

COMPAÑÍA: EMPIRE ● DISTRIBUIDOR: DINAMIC

La compañía Empire, tras dos largos años de duro trabajo en el proyecto, pone en la calle su título deportivo **The Golf Pro**. Te preguntarás qué ha provocado tamaña tardanza. Se debe ésta, principalmente, a la implementación que han realizado de su motor gráfico, así como a su sistema de lanzar la bola con el ratón. Si en la primera ocasión que tuvimos de probarlo ya era muy divertido, ahora la suavidad es total. Puedes conseguir golpes excepcionales con un ligero movimiento de la muñeca. Dedicado a la elite del golf.











BATTLE ZONE

COMPAÑÍA: ACTIVISION ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Los juegos tipo *Mechwarrior* parecen ser el alma máter de Activision, a pesar de haber perdido la licencia de aquél producto en concreto. Después de *Heavy Gear*, comentado en este número, se atreve ahora con una mezcla de esa saga con unos buenos toques de la mejor estrategia. Sí, has leído bien: debes tener en cuenta cómo moverás tus unidades para avanzar en el desarrollo del juego. De todos modos, siempre dirigirás las unidades que tienes a tu disposición desde una perspectiva interior para que te sea más fácil acabar con los múltiples enemigos.

REDLINE RACER

COMPAÑÍA: UBI SOFT ● DISTRIBUIDOR: UBI SOFT

Las compañías Ubi Soft y Criterion han llegado a formar un tándem prácticamente perfecto. Si bien Criterion antes era una casa bastante mediocre, los dos títulos que ha realizado para la compañía francesa (*Sub Culture*, y este magnífico **Redline Racer**) son de lo mejorcito que hemos podido ver en juegos poligonales. Le ha sentado bien la alianza.

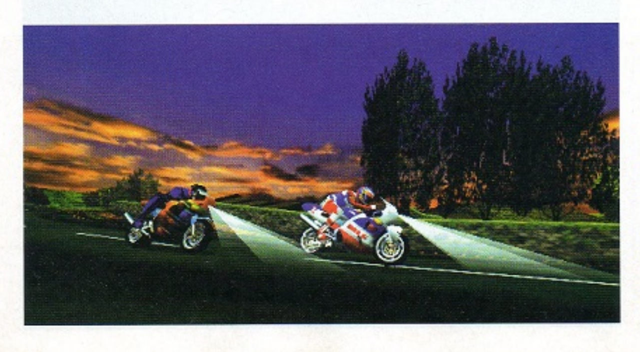
En esta ocasión el argumento elegido para desarrollar el producto son las carreras de motos, muy al estilo de títulos como *Road Rash*, de Electronic Arts, o *Moto Racer*, de Delphine Software. Lamentablemente, por alguna extraña razón los títulos de este género no se prodigan especialmente, por lo que siempre son bien recibidos entre nosotros.

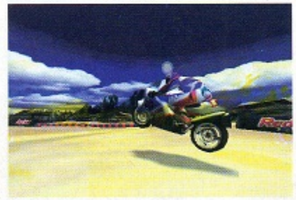




Los gráficos con que han dotado este programa son impresionantes, como puedes ver en las fotos que acompañan esta reseña, y la suavidad de movimiento de los vehículos es espectacular. Por no hablar de los escenarios, de gran variedad y buen gusto. Se prevé que también este optimizado para el nuevo *chipset* acelerador 3Dfx 2 de VooDoo Graphics.







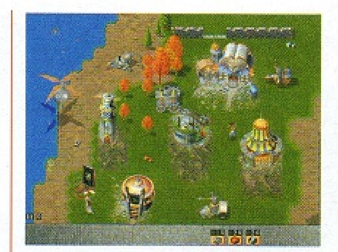


ADDICTION PINBALL

COMPAÑÍA: TEAM 17 ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Team 17 ha realizado un excelente trabajo con este **Addiction Pinball**. Se trata de un juego típico con dos diferentes tableros (protagonizados cada uno por los protagonistas de *Rally Fever* y *Worms*, respectivamente), pero que nos permite verlos desde diferentes perspectivas con un simple cambio de tecla. Los gráficos son bonitos, gracias a la correcta "renderización" de los tableros, y la bola se mueve con suavidad.







RISING LANDS

COMPAÑÍA: MICROIDS ● DISTRIBUIDOR: FRIENDWARE

Si te gustó el genial programa de estrategia *Warcraft*, este juego de la compañía francesa Microids te encantará.

Imagínate el formidable universo de la compañía Blizzard, pero con unos escenarios, edificios y personajes de impresionante aspecto y un diseño, cuando menos, llamativo. No hay duda de que la estrategia, en todas sus formas, está atravesando un momento de excelente salud que nunca antes había tenido. Mejor que mejor, desde luego.

Si a los espectaculares gráficos de **Rising Lands** añadimos un modo campaña especialmente trabajado, así como niveles multijugador para luchar por Internet, la calidad general es indudable. Menos mal que el software europeo gana terreno al americano.



THE FEEBLE FILES

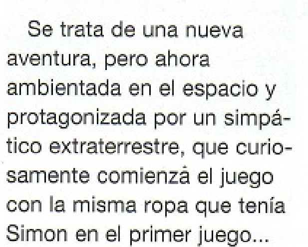
COMPAÑÍA: ADVENTURE SOFT ● DISTRIBUIDOR: ERBE

A muchos no os sonará en absoluto el nombre de la compañía Adventure Soft, pero si os hablamos de su título *Simon the Sorcerer* la cosa cambia. Los divertidos juegos del aprendiz de mago calaron muy hondo dentro de nuestras fronteras, gracias a la excelente traducción que realizó Erbe. Esta distribuidora está trabajando actualmente en el doblaje del nuevo título de la compañía inglesa, **The Feeble Files**.

Se trata de una nueva aventura, pero ahora ambientada en el espacio y protagonizada por un simpático extraterrestre, que curiosamente comienzá el juego con la misma ropa que tenía Simon en el primer juego...



Este interesante producto cuenta con cuatro CDs y unos impresionantes gráficos creados en alta resolución.





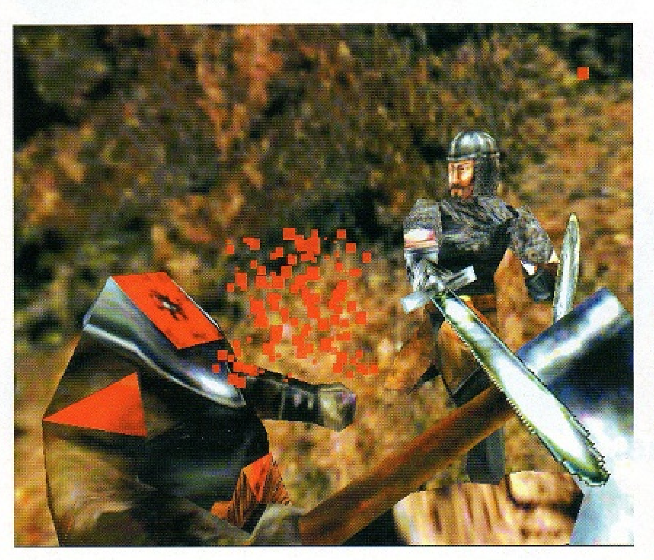




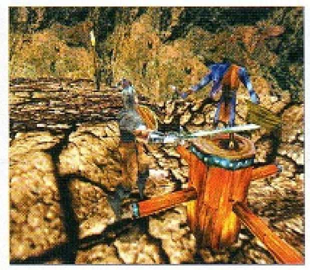
DIE BY THE SWORD

COMPAÑÍA: INTERPLAY ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Si el mes pasado os hablábamos del prometedor *Deathtrap Dungeon*, de la siempre interesante compañía Eidos, este mes le toca el turno a otro juego que se encuentra en la misma línea. Se trata de este curioso **Die by the Sword**, en el que han trabajado los chicos de la casa Interplay durante más de dos años...



Se trata de un trepidante arcade tridimensional donde prima, ante todo, el dominio de la espada. En efecto, asumes el papel de un aguerrido caballero que deberá enfrentarse a los peligros que pueblan una serie de mazmorras medievales. Como te puedes imaginar, el tenebroso mundo que han creado para ambientar la historia no está falto de toques escabrosos y escenarios complicados.





Se hace un completo uso de las tarjetas aceleradoras 3D para aprovechar completamente el juego. Esto se debe a la abundancia de polígonos, que dotan al producto final de un *look* impresionante. Recibiréis más información en los próximos meses acerca de este título.

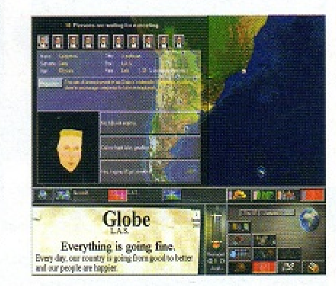


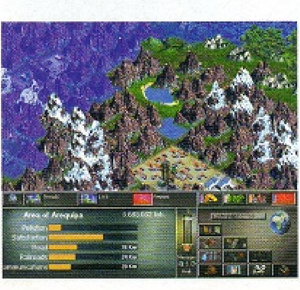
TERCER MILENIO

COMPAÑÍA: CRYO ● DISTRIBUIDOR: FRIENDWARE

Si te gusta la estrategia económica aquí tienes tu juego. Los franceses de la compañía Cryo han realizado una perfecta estructura con este formidable título.

Si en estos momentos es muy complicado ser el presidente de un país con fuertes intereses en todo el mundo, imagínate después del año 2010... Pues, en efecto, éste es el papel que tienes que asumir. Eres la máxima autoridad de una superpotencia del futuro que tiene que ventear todos los problemas que tiene con las restantes naciones del mundo. La calidad de este programa está asegurada, de modo que los amantes del género no lo pueden dejarlo de lado. Seguiremos de cerca su aparición en el mercado.









FLYING CORPS GOLD

COMPAÑÍA: EMPIRE ● DISTRIBUIDOR: DINAMIC

El clásico programa de simulación de vuelo vuelve a nosotros, esta vez elegantemente remozado y a un precio muy apetecible. Desde luego, hay que decir que Dinamic, cuando menos, tiene buena puntería. Están de moda ahora los simuladores de vuelo, como demuestra la excelente acogida de la segunda entrega del genial *Red Baron*, lo que no se le ha escapado a los señores de esta casa española. Más que una actualización, este producto sitúa *Flying Corps* a la altura de los tiempos que corren.



CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

Nuestro juego del mes es esta vez un gran arcade de plataformas protagonizado por un simpático cocodrilo al más puro estilo de los títulos venidos de las consolas caseras.

Número tras número, múltiples títulos se disputan el honor de ser elegidos juego del mes. Esta distinción es equivalente a una calidad muy alta. Algunos meses no es fácil encontrar un juego suficientemente bueno y otros son tantos que ponen muy difícil la elección. Programas buenos como *NBA Live 98* no han conseguido este puesto debido al aluvión de títulos de calidad aparecidos en esa época.

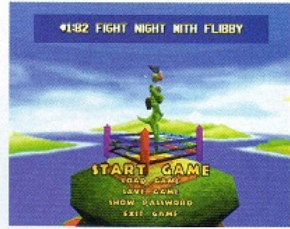
RECOMENDADO

Pues bien, este mes el elegido es ni más ni menos que **Croc**, una conversión de un arcade de plataformas tridimensional que triunfó hace algún tiempo en Playstation, plataforma que está dando gran cantidad de títulos para el PC últimamente. Esto se debe sin duda a los importantísimos avances de hardware acaecidos el año pasado. La aparición de las tarjetas aceleradoras de tres dimensiones ha permitido que los usuarios de PC podamos disfrutar de texturas y polígonos que sólo los poseedores de consolas recreativas de 32 *bits* podían disponer. Es más, las posibilidades de mayor resolución de los ordenadores personales permiten que los gráficos puedan ser incluso mejores que en la versión original.

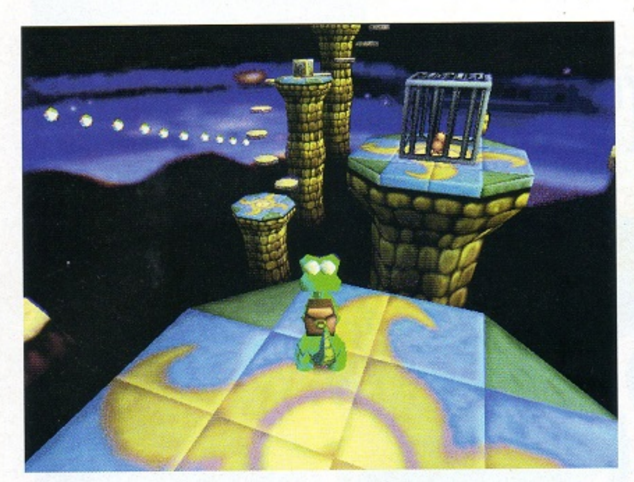
Desgraciadamente, esto no siempre ocurre, como es el caso de *Resident Evil*, donde los gráficos de fondo eran realmente inferiores a la versión de Playstation. Esperemos que en la segunda parte no caigan en este error de nuevo. La previsible aparición de la aceleradora 3Dfx 2 en Estados Unidos a finales del mes de marzo o primeros de abril nos permitirá en el futuro seguir disfrutando de títulos muy interesantes que ahora triunfan en las consolas. Llegarán al PC títulos en estilos poco habituales hasta hace bien poco en nuestra plataforma.

Así ocurre con muchos arcades de acción y, fundamentalmente en juegos de rol y de plataformas. Los roles japoneses no se acercan mucho al mercado del PC. Confiamos en que la próxima aparición de *Final Fantasy VII* en PC cambie esta situación. De los segundos están empezando a aparecer títulos, como ya ha ocurrido con *Pandemonium* y el futuro *Pandemonium II* y el ahora juego del mes **Croc**. Los juegos de plataformas siempre han sido unos clásicos de las consolas, siendo algunos de los títulos más famosos de la historia de este estilo.



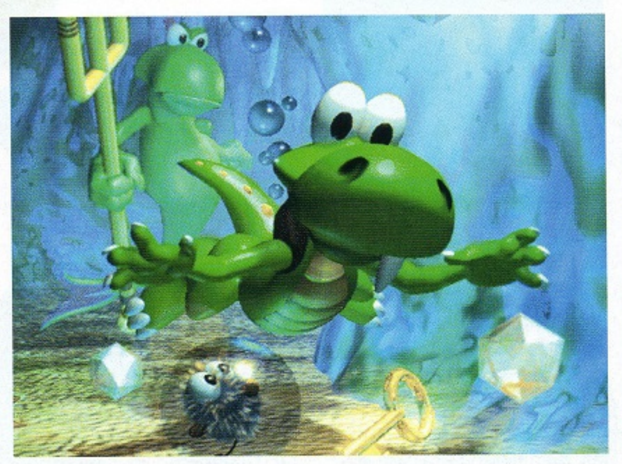












No hace falta más que recordar *Mario Bros* y sus continuaciones en NES (*Nintendo Entertainment System*), *Super Mario World* en SNES, *Mario Land* en Gameboy, *Mario 64* en Nintendo 64 o la serie *Sonic* en Megadrive y Saturn.

El título que aquí tratamos es un arcade de plataformas completamente tridimensional. En *Pandemonium*, por ejemplo, teníamos un arcade de plataformas con una perspectiva tridimensional. Sin embargo, el movimiento se producía en dos dimensiones.

No es éste el caso de **Croc**. Aquí tendremos libertad para movernos en tres dimensiones. Bueno, en realidad en dos, porque no podemos volar; sin embargo, es una diferencia más física que otra cosa. Podremos movernos a nuestro gusto por los extensísimos "mapeados" que los programadores han creado.

Éstos han sido ni más ni menos que Fox Interactive y Argonaut Software, creadores estos últimos del conocido programa *FX Fighter*, uno de los primeros juegos de lucha tridimensional para PC, similar a la posterior conversión de *Virtua Fighter*.

La historia que está tras el juego es el tradicional enfrentamiento entre el bien y el mal. Por una parte está Croc, un cocodrilo que de pequeño fue abandonado por sus padres y recogido por unos simpáticos bichejos que viven en una isla perdida. Ellos lo acogen y crían como si fuese uno de los suyos.

Sin embargo, un día llega un siniestro personaje con poderes mágicos e invade la isla haciendo prisioneros a todos los habitantes. Sólo nuestro héroe Croc se salvará. A partir de ese momento tiene una misión que cumplir: devolver la libertad a los tan que bien lo acogieron.

El desarrollo del juego se produce en un archipiélago. En cada una de las islas tendremos que superar varias misiones, así como eliminar a varios jefes para poder llegar a la siguiente isla. En la última deberemos luchar con el pérfido mago que ha originado toda esta situación y que tiene prisionero al rey.

Cada isla se divide en ocho fases. Cada cuatro de ellas luchamos contra un jefe, un simpático animal al que la magia del malo ha convertido en terrible enemigo. Al perder recobran su forma original.





ALTERNATIVAS



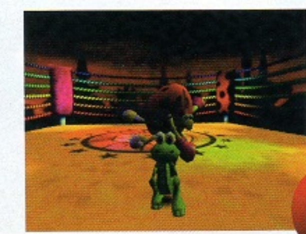
JUNGLA DE CRISTAL
Fox Interactive•Electronic Arts
Anterior juego de los creadores de este divertido *Croc*.



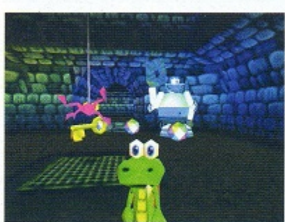
AGENT ARMSTRONG
Virgin•Virgin
El Agente Brazofuerte se defiende de los malos como un campeón.



GALAPAGOS
Anark•Electronic Arts
Otro juego de plataformas 3D, de diferente filosofía y manejo.







Las fases de cada isla se dividen en secciones. Son como grandes habitaciones o extensiones de terreno donde hay diversos enemigos, grandes cajas y plataformas. Éstas pueden ser a su vez de distintos tipos. Unas son fijas, bien flotantes o bien sobre lava. Otras son móviles; las más difíciles de utilizar, porque exigen coordinar perfectamente nuestro salto con el movimiento de la plataforma. Finalmente hay un tercer tipo que se destruye tras estar un tiempo sobre ella. También hay plataformas direccionales, que se moverán según nosotros queramos.

Los escenarios están separados por puertas. Asimismo, dentro de cada escenario encontraremos distintos objetos que pueden sernos de utilidad. Así, podemos recoger cristales. Éstos, en determinada cantidad, nos sirven para obtener nuevas vidas. Además, tienen una utilidad similar a los anillos en la saga Sonic de Sega. Mientras tengamos cristales no moriremos, sino que sólo los perderemos. Una vez volvamos a coger más, solucionado, aunque no siempre es fácil.

Las acciones que puede realizar nuestro protagonista son las básicas en este tipo de juegos. En primer lugar, y fundamental, es capaz de moverse en cualquier dirección. En segundo, puede saltar. Cuando no llegue por poco a una plataforma, se agarrará con los dientes y, pulsando el botón de delante, se subirá. También puede golpear a los enemigos con la cola.

Puede trepar por algunas paredes preparadas para ello con el botón de saltar y el de adelante. Puedes girar ciento ochenta grados, y mover las cámaras para observar en derredor. Dispones también de la posibilidad de utilizar un doble salto. Una vez pulses la tecla de salto vuelve a pulsarla y Croc destrozará todo lo que haya debajo. Esto sirve para destruir las cajas que contienen piedras y algunos de los simpáticos amigos nuestros que debemos salvar.



También podremos coger unas piedras de colores especiales. Existen cinco en cada nivel. Una vez cogidas todas podremos salir por una puerta especial, cerrada en caso contrario, que nos permitirá obtener más cristales y otras ventajas. Al final de cada nivel aparece un gong. Golpeándolo conseguiremos finalizar el nivel y saltar hasta el siguiente. En cada momento de la partida podemos obtener un *password* que nos permitirá seguir jugando posteriormente. Además, se puede salvar la partida entre niveles.

Técnicamente el juego es espléndido. De hecho, se puede decir que ha superado al original de Playstation, al menos en lo que a calidad gráfica se refiere. Todo esto si contamos con una tarjeta aceleradora 3D, como 3Dfx. En caso de no poseerla los gráficos se resienten, aunque usemos una mayor resolución. Ésta es la principal ventaja frente a la versión de Playstation, en baja resolución. El movimiento 3D es realmente fluido y perfecto para el juego. Antes de cada jefe aparece un vídeo, entrelazado, donde se nos presenta cómo ha sido transformado por el mago malo.

El aspecto sonoro también está muy cuidado, con una excelente banda sonora formada por temas en CD-Audio de gran calidad y espectacularidad. Además, los efectos sonoros son de bastante calidad y dan en todo momento un toque de realismo al juego.

Resumiendo, **Croc** es una excelente conversión de un buen juego de consolas. De hecho puede considerarse como uno de los mejores títulos de plataformas que han sido lanzados para el mundo del PC. Un programa fundamental para todos aquellos que gusten de este tipo de títulos y para los entusiastas, en general, del software lúdico de calidad.

A. J. NOVILLO









STAR WARS MONOPOLY

Una vez más, se nos presenta el conocido juego de compra y venta de terrenos, esta vez vestido de espacio infinito y engalanado con *Star Wars*.



Hasbro, conocida por juegos de tablero adaptados al PC y, especialmente, por *Monopoly*, esta vez ha cerrado tratos con LucasArts. El resultado, este **Star Wars Monopoly**.

El archiconocido juego de mesa, ante el que todos hemos pasado alguna que otra tarde (y algún que otro "cabreo" por las trampas del contrario o porque los dados parecían estar trucados), ha sido convertido con éxito a PC, disfrazado esta vez de *Star Wars*. Cuando George Lucas pidió los derechos de *merchandising* a la 20th Century Fox, sabía lo que hacía...





El juego funciona según las reglas de siempre; de todas maneras, si alguien no está muy ducho en ellas, puede leerlas en el programas. Está en castellano, así que no hay ningún problema. Las locuciones están dobladas y el tablero ha sido renderizado de nuevo para adaptarlo a nuestro castizo idioma.

C3PO es el personaje central que se encarga de comentar todo el juego, de actuar como banca y de anunciar los diferentes turnos. Pueden jugar hasta seis personas, tanto en red local como Internet; si casualmente estamos solos, siempre es posible jugar contra adversarios virtuales de la máquina.

Igualmente, los constantes comentarios de C3PO y los breves vídeos que se proyectan la primera vez que se llega a una casilla acaban cansando un poco, aunque su calidad técnica es innegable. Un detalle curioso es que las "casas" son *X-Wing* y cada "hotel" un *Millenium Falcon*.

Los planos 3D del tablero están muy bien escogidos, de modo que uno no se pierde y siempre sabe dónde está todo el mundo. Una buena versión de *Monopoly*, con traje de luces espacial y magnífica jugabilidad.

F. ESCUDERO





En éstos es posible establecer la bondad del juego: la máxima dificultad representa un reto serio para cualquiera. Las figuras con (o contra) las que se puede jugar son: R2D2, Leia Organa, Luke Skywalker, un guerrero imperial, Boba Fett, Chewbacca y, cómo no, Darth Vader. Cada uno de ellos tiene una forma particular de tirar los dados, que resulta, a menudo, realmente espectacular.

Los gráficos son muy buenos y las animaciones están realizadas con buen gusto. No obstante, al cabo de cierto tiempo se hacen un tanto pesadas (especialmente si hay muchos jugadores) y más vale desactivarlas.

ALTERNATIVAS



MONOPOLY
Westwood/Hasbro•Electronic Arts
Primera entrega de este conocido programa de tablero.



DRAGON DICE
Interplay•Virgin
Un juego de tablero donde los dados son muy importantes.



BUSTER Y LAS ALUBIAS MÁGICAS

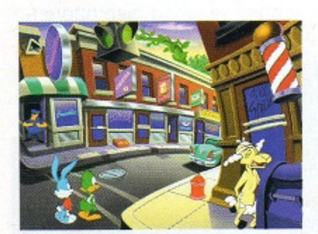
Nacieron como una versión juvenil de los famosos dibujos animados de Bugs Bunny y compañía. Hoy por hoy han cobrado entidad propia y prueban suerte en nuestros PCs.

Por supuesto, se trata de los *Tiny Toons*, esos caóticos personajes de televisión que llegaron amparados por la casa Warner y el mismísimo señor Steven Spielberg, augur de las producciones que ganan dinero a espuertas.

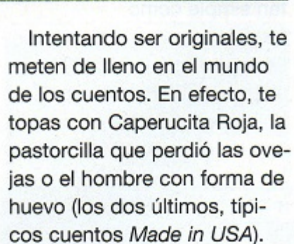
La compañía de Walt Disney hace no demasiado tiempo implantó (que no inventó, desde luego) un tipo de programas informáticos que, basados en títulos muy atrayentes para el público infantil, eran los juegos ideales para los más pequeños de cada casa.

De este modo, nos ha legado un buen puñado de programas de calidad un poco irregular para leer, jugar y educarnos, como *El Rey León*, *Pocahontas* y un sinfín de los así llamados clásicos de la casa, el último de los cuales, *Hércules*, poseía una sobrada calidad.

Una vez más, lo que impone el mago de Burbank va a misa para las casas rivales. Por eso nos encontramos ahora con **Buster y las habichuelas mágicas**. Es un cuento visto desde la perspectiva del conejo Buster, el Pato Plucky y todos los personajes de la serie.







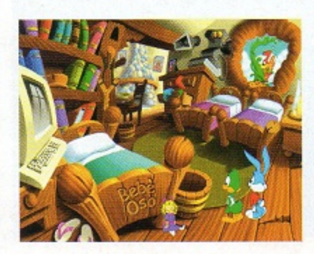
Intentando ser originales, te meten de lleno en el mundo de los cuentos. En efecto, te topas con Caperucita Roja, la pastorcilla que perdió las ovejas o el hombre con forma de huevo (los dos últimos, típicos cuentos *Made in USA*).

El modo de juego es extremadamente simple. Se te da una pista, en modo de adivinanza, y debes encontrar un objeto en cuestión, por el que serás recompensado con un pedazo de una de las tres llaves que necesitas. La dificultad no es muy elevada.

Manejas, como si de una aventura gráfica se tratase, un cursor para mover a Buster y a Plucky, los dos perfectamente recreados en dibujos animados y con sus conocidas voces.

El juego se queda con un aprobado sobrado. Posee los conocidos personajes y una calidad aceptable. Se hecha de menos algo más de "madurez", así como una buena presentación.

V. Sánchez



ALTERNATIVAS



ABRACADABRA ROSA
Dreambox•Erbe
Otra aventura basada en personajes de dibujos animados.



TINTIN 2
Infogrames•Infogrames
Más dibujos animados, pero ahora en formato plataformas.



Interactive Magic propone todo un reto mediante un nuevo sistema de juego. Por una vez, tendremos que tranquilizar al ejército para ocuparnos de un vital comercio de especies.

SEVEN KINGDOMS

El boom creado por *Command & Conquer* ha superado cualquier expectativa en el mundo del software lúdico. Como consecuencia inevitable de ello han proliferado en el mercado multitud de programas denominados "clónicos" que, con ligeros cambios argumentales o técnicos, han intentado captar al público incondicional de este género.

La consecuencia inevitable de este factor es una saturación tal del mercado, que juegos bien realizados se ven sumidos en la mediocridad simplemente por su falta de originalidad.

Los chicos de Interactive Magic han meditado este aspecto para no caer en lo común y obvio, y con **Seven Kingdoms** han conseguido dar un notable giro que puede suponer un punto de inflexión, que al final a quien beneficia es al usuario, que



puede encontrar mayor variedad donde elegir en el mercado. Por tanto, este juego es recomendable para un público que no sea conservador y que desee embarcarse en una singladura algo más compleja.

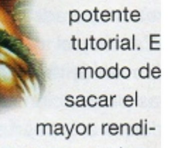
¿Y cuál es la base que tiene ese nuevo rumbo? Algo que, en principio, puede parecer tan simple como fortalecer sobremanera aquellos apartados que hasta ahora se habían tratado como secundarios en este tipo de juegos.

RECOMENDADO

Es decir, un control mucho más estricto y avanzado de las colonias y un empuje novedoso y a fondo de todo tipo de relaciones exteriores con los distintos reinos rivales. Todo ello se traduce en la necesidad de tener un conocimiento mucho mayor de las características comerciales de nuestro reino, por encima de las militares, que, si bien son necesarias, pasan a un segundo plano. Complementan el juego, que no se basa en ellas, como venía ocurriendo hasta la fecha.

Hay que resaltar la complejidad del juego. Es de obligada lectura el manual de instrucciones, muy extenso y detallado. Sin embargo, a pesar de esta dificultad, una vez acostumbrados al nuevo estilo de juego, es fácil sacarle todo el partido y disfrutar largas horas con él. Aunque las pantallas capturadas aparecen en inglés, debo decir que el distribuidor nos ha comentado su próxima aparición en nuestro idioma.

El menú de opciones te lleva directamente a jugar partidas en solitario o en red. Las posibilidades en solitario son el modo campaña o escenarios previamente realizados por los programadores, además de un extenso y



potente tutorial. E modo de sacar el mayor rendimiento al programa es, sin duda, la campaña, con una amplia cantidad de parámetros que escoger que dificultan o facilitan el juego, logrando adaptarlo al gusto de cada cual.

La elección del reino es de gran importancia, dados los esfuerzos por conseguir una amplia variedad bien diferenciada. Jugar con los vikingos o con los comerciantes griegos, por ejemplo, llevará a

















unas diferencias más que apreciables. En el modo de red se han contemplado todas las posibilidades, tanto desde módem, red IPX, cable directo o Internet. Además, incluye una enciclopedia con todos los elementos que aparecen en el programa. En estos amplios menús sólo echamos de menos algo tan típico como los editores de escenarios.

Una vez introducido en **Seven Kingdoms**, dispones de una colonia en la que se desarrollará tu pueblo, y un fuerte donde se encuentra tu rey. Este fuerte, y los sucesivos que construyas, son la base de tu fuerza armada, ya que en ellos se entrenarán los soldados. Crecen a ritmo más rápido cuanto mayor sea la capacidad de liderazgo de tu rey.

Podrás desarrollar nuevos líderes para aumentar el ejército. Al mismo tiempo, puedes construir instalaciones, que deberán estar unidas a la colonia, en una cadena de mando que logrará el movimiento necesario de recursos de un lugar a otro. Por lo demás, a lo largo del mapa aparecen zonas hostiles a los humanos pertenecientes a otras razas, pero allí es donde se encuentran los grandes tesoros o los poderosos pergaminos de conocimiento; preferimos que los descubráis vosotros mismos.

El aspecto técnico del programa no ha sido descuidado, pero no resalta en exceso. Los componentes de cada reino están muy bien diferenciados, como se puede observar en las fotografías. A pesar de ello, sea cual sea el oficio de un componente de la colonia, todos los personajes son iguales, salvo por un símbolo que aparece encima de sus cabezas según su labor.

Esto, al principio, resulta bastante confuso, debido al número de personajes que puedes tener en la pantalla, cada cual con su misión. Es necesario un periodo de adaptación para dominar ese posible caos.

El aspecto del terreno de juego y de las instalaciones es quizás demasiado simplista, dejando todos los detalles para las unidades, que incluso pecan de un tamaño demasiado grande respecto a las edificaciones. La música, en formato CD-Audio, es de una gran calidad y variedad, así como las voces digitalizadas.

En resumen, nos encontramos delante de un programa que pretende captar al público cansado ya de clónicos, amante de la mejor estrategia en tiempo real.

L. Martínez









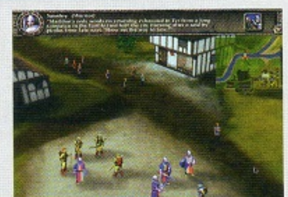
ALTERNATIVAS



LORDS OF MAGIC
Sierra•Coktel Ed.
Estrategia medieval con batallas y mucho mundo por descubrir.



HEROES OF MIGHT & MAGIC II
New Computing•Proein, S.A.
Clásico entre los clásicos de la estrategia medieval.



MYTH: FALLEN LORDS
Bungie/Eidos•Proein, S.A.
Lo mejor de la última hornada 3D se llama **Myth**.

JUEGOS



BATTLEGROUND 1815: PRELUDIO A WATERLOO

Dos días antes de Waterloo, las fuerzas aliadas sobrevivieron milagrosamente a las napoleónicas. Tras reagruparse fueron capaces de plantar cara a Napoleón y acabar con su imperio.

De nuevo aparece un título de estrategia bélica, ambientado esta vez a mediados del año 1815, un par de días antes de la decisiva batalla de Waterloo. En los pueblos de Ligny y Quatre-Bras, Francia, se produjo una cruenta batalla en la que los aliados estuvieron a punto de ser aniquilados. Sin embargo, sobrevivieron los suficientes para reagruparse bajo el mando de Wellington y forzar a Napoleón a batallar dos días después en Waterloo.

Es tu momento de revivir estas batallas previas al final de Napoleón y comprobar qué hubiera ocurrido si se hubieran tomado otras decisiones en los veintitrés escenarios de este juego.

Al igual que sus antecesores, uno de los principales objetivos de los programadores es la precisión histórica, con un cuidado que debería ser emulado por otros simuladores semejantes. Cada uno de estos títulos muestra una gran cantidad de trabajo en la investigación de los referentes históricos que conlleva cada una de estas situaciones bélicas. Desde las fuerzas que intervienen en la batalla hasta la exactitud de los escenarios, todo está fielmente traído desde la realidad.



Al ser venir directamente del tablero, adolece de ciertos problemas que deberían haber sido más cuidadosamente tratados. El principal de éstos es la lentitud de desarrollo. La necesidad de dar las órdenes por separado a cada una de las unidades hace que parezcan eternas algunas de las fases del movimiento. Para paliar en parte de este problema, dispones de una opción por la cual el ordenador realiza los movimientos y da las órdenes a las tropas; pero aún así es tremendamente lento.

Los gráficos son enormemente detallados: parecen batallitas entre figuras de plomo. En tres dimensiones, dispones de tres niveles de *zoom*; en dos dimensiones tienes dos niveles de *zoom*.

El entorno no ha cambiado desde el primer título de la serie, por lo que hoy día queda muy anticuado con respecto a otros productos similares. Se nota excesivamente que fue desarrollado para Windows 3.1. A esto se añade la enorme cantidad de espacio libre que requiere para funcionar suavemente.

Una de las novedades que trae este título es la denominada "niebla de guerra extrema", que oculta la información de los oponentes en el campo de batalla.

Para establecer una partida con otra persona, puedes hacerlo a través del correo electrónico, módem, Internet o "asiento caliente".

A. VEGÁS





ALTERNATIVAS



NAPOLEON IN RUSSIA
Talonsoft•Arcadia
Otro juego de la serie Battleground basado en la misma época.



CIVIL WAR GENERALS II
Sierra•Coktel Educative
Un juego de Impressions que enamorará a los aficionados.





Un sueño que no está al alcance de todos los reflejos: agárrate a los mandos de un turismo y pisa el acelerador a fondo en este trepidante juego de carreras de coches.

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Este juego te lleva a las grandes carreras de turismos del Reino Unido. Los coches son turismos de serie con un motor de dos litros, que compiten entre sí en los circuitos de las islas británicas. Las más importantes casas de coches están presentes en los campeonatos: Audi, Renault, Honda, Volvo, etc.

Tú te pondrás a los mandos de uno de estos potentes vehículos y, luchando contra las inclemencias metereológicas y el resto de coches, tratarás de imponerte en cada una de las carreras.

Como todo buen juego de coches, dispone de las opciones habituales: campeonato (ya sea minicampeonato con la mitad de las carreras, ya sea campeonato completo con todas las carreras), carrera individual o lucha contrarreloj. También incluye una opción de juego en red donde podrás correr contra uno o varios, hasta cuatro, amigos. El campeonato sigue las reglas estrictas de TOCA, de manera que se correrán dos pruebas en cada circuito. Algo parecido a una eliminatoria con ida y vuelta.



Debes obtener un número de puntos mínimo en cada carrera del campeonato pues, en caso contrario, se te rescindirá el contrato como piloto y deberás empezar de nuevo. En la carrera individual escoges entre dos circuitos: el resto te estará vedado si no corres un campeonato. En la carrera contrarreloj debes mejorar la mejor marca de la pista. En cada vuelta correrás contra un coche fantasma que seguirá el trazado de tu mejor vuelta.

Uno de los aspectos que destaca es la posibilidad de que hasta cuatro usuarios jueguen a la vez en un PC. Para ello se parte la pantalla en dos partes en el caso de dos jugadores o en cuatro en el caso de tres o cuatro jugadores.

Hace uso de tarjetas acelerados 3D, pero no dispone de una gran resolución y los coches dejan bastante que desear. El decorado no brilla y el *scroll* es malo: se nota cómo aparecen los árboles.



El sonido también es correcto, reflejando bien el sonido del motor o de los frenazos. El manejo no es muy cómodo y es algo brusco al girar, lo que ocasiona derrapes sin fin. El conjunto es muy entretenido y, aunque un poco flojo de gráficos, no defraudará a los amantes de la velocidad.

A. J. Novillo



ALTERNATIVAS



ULTIMATE RACE PRO
Kalisto•Proein, S.A.
Un juego de coches que cuenta con multitud de circuitos.



TEST DRIVE 4
Accolade•Electronic Arts
Esta cuarta entrega es interesante si cuentas con aceleradora 3D.



SIERRA PRO-PILOT

En un cielo límpido y azul es un verdadero placer gozar de la libertad de los pájaros. Este nuevo programa de la mítica factoría Sierra te permite alzar grácilmente el vuelo.





Sierra On-Line, otrora casa especialista en videoaventuras, nos presenta este simulador de vuelo realizado a través de su filial Dynamix, empresa de gran prestigio en el género, creadora de algunos títulos fundamentales.

En este caso es la aviación civil el tema central. El título tratará de competir, aunque parece complicado por algunas de sus carencias, con el rey indiscutible de este tipo de juegos, *Microsoft Flight Simulator*, uno de los juegos más vendidos de toda la historia.

No tendrás que derribar otros aviones o realizar complicadas misiones de bombardeo. Simplemente vuelas por el placer intrínseco de hacerlo.

Para perfeccionar tus cualidades a los mandos de un avión (desde los más complejos reactores hasta las más sencillas avionetas), dispondrás de un completísimo tutorial, llamado en este caso Lección de Tierra. En él te explican desde el significado de los elementos del panel de control hasta las más complicadas maniobras que puedes realizar con tu aparato.

Una vez se encuentren cubiertas tus necesidades culturales, estarás ya preparado para tomar el mando de una de las cinco naves disponibles en el programa. Seguidamente podrás fijar un plan de vuelo, que será, en cierto modo, la misión que tienes que seguir, si es que necesitas una misión para jugar. Eliges el punto desde el que vas a tomar partida y el aeropuerto al que deseas llegar.

A partir de este momento será tu habilidad como piloto, así como las inclemencias meteorológicas, las que dicten el éxito de tu viaje. En el fondo, no hay grandes diferencias con el planteamiento del gran *Microsoft Flight Simulator*, pero sí las hay, y notables, en el resultado final.

Flight Simulator incorpora ciudades y aeropuertos de todo el mundo, mientras que en **Pro-Pilot** sólo se ven reflejados los Estados Unidos. En segundo lugar, *Flight Simulator* incluye muchos más modelos de avión e incluso un helicóptero en su última versión.

Por último, existe una importante diferencia en cuanto a la calidad técnica. **Pro-pilot** no tiene una definición gráfica comparable al otro título. Además, el manejo de la nave no es fluido y resulta complicado. Es increíble que en un Pentium 233 MMX el juego vaya lento. Aunque tiene buenas intenciones, está muy lejos de tener la calidad necesaria para ser recomendable.

A. J. NOVILLO





ALTERNATIVAS



FLIGHT SIMULATOR 98
Microsoft•Microsoft
Todo un clásico que ya va por su octava versión.



BOEING 737
Flylogic•System 4
Un simulador que permite volar con esos gigantescos aparatos.



A muchos pies por debajo de *Flight Simulator*.

NBA HANGTIME

Después de largo tiempo, nos llega la conversión de un clásico de las máquinas recreativas que aúna la emoción y la espectacularidad de la NBA en encuentros dos para dos.

Con un retraso de casi un año nos llega la conversión para el mundo del PC de un clásico de las consolas, **NBA Hang Time**. Es éste un título similar a *NBA Jam*, que también tiene su conversión propia, así como versión 3D. El título que ahora nos atañe se limita a las dos dimensiones y consiste en un súper espectacular partido de dos contra dos con jugadores de la NBA en un campo completo.

Las parejas estarán formadas por los más destacados jugadores de la NBA, de la liga de hace un año, desgraciadamente. Por tanto, no podremos disfrutar de Kobe Bryant con los Lakers ni de fichajes posteriores. Algunos jugadores, como Jordan o Attack, no aparecen debido a problemas con sus derechos de imagen. Cada equipo posee cuatro jugadores, de los cuales nosotros escogeremos dos al inicio, que podremos cambiar en el descanso.



El partido, al igual que la NBA, está dividido en tres cuartos de tres minutos. Tendremos una tecla para iniciar partida. En caso de pulsarla una única vez disputaremos sólo un cuarto. Si la pulsamos dos veces jugaremos el partido completo.

En el modo de un jugador controlaremos completamente a uno de los jugadores y el pase y disparo del otro. Pueden jugar simultáneamente hasta cuatro jugadores, que entran a jugar en cualquier momento del partido.

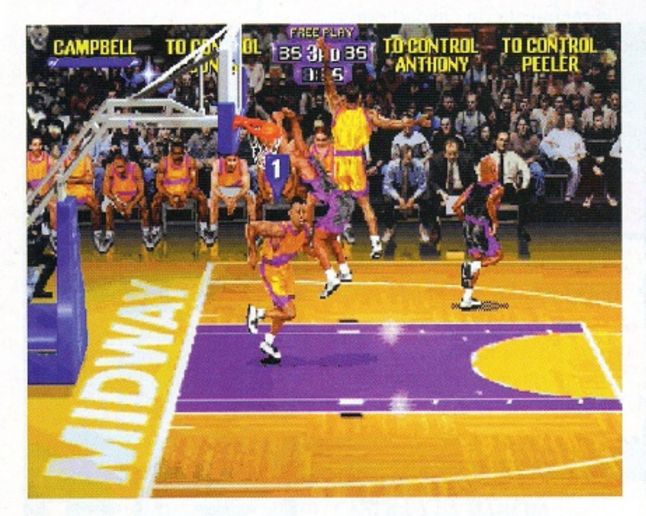
El control sobre el jugador se realiza mediante tres botones: uno para pasar, otro para tirar o saltar y el botón de turbo, que hace que corramos más rápido. Un combinado de los otros dos da lugar a super mates y otras jugadas secretas. No podemos hacer uso indiscriminado del turbo, pues su valor está limitado y se gastará cuando lo usemos.

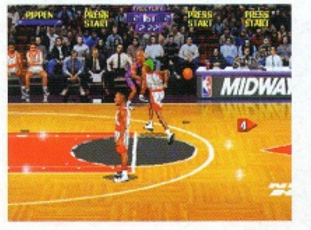
El juego es muy rápido; es fundamental acostumbrarse a esta velocidad para ser capaces de controlar a nuestros jugadores. Al comenzar el juego podremos escoger un nombre y una clave que nos permitirán continuar las partidas, pues una vez el partido finalice aparecerán nuestras estadísticas como jugadores y la partida finalizará.

Técnicamente no está al mismo nivel que los juegos que se lanzan en la actualidad. Aunque tiene modos de alta resolución, los jugadores no están realizados con demasiada nitidez y resultan burdos en algunos casos.

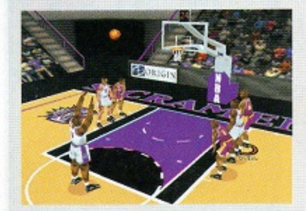
Por otro lado, el juego se desarrolla a una velocidad endiabla, lo cual lo hace muy atractivo, dada la elevada calidad de su *scroll*. El sonido le da una pizca adicional de espectacularidad, que es la palabra con la que se podría definir el programa.

A. J. NOVILLO





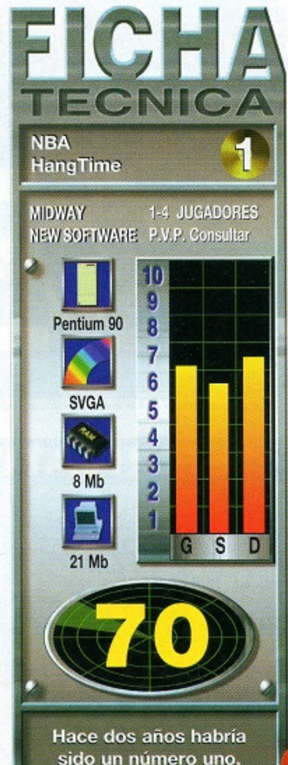
ALTERNATIVAS



NBA LIVE '98
EA Sports•Electronic Arts
Esta saga ya es todo un clásico en el PC.



WORLD L. BASKETBALL
Mindscape•Proein, S.A.
Un juego muy bonito, aunque algo anticuado para hoy en día.



Hace dos años habría sido un número uno.

JUEGOS

CHESS SYSTEM TAL

Un repaso al mundo del ajedrez, que intenta centrarse en los aspectos más técnicos del programa, se acerca a todos los aficionados a este juego de inteligencia.

El ajedrez, por lo visto, está de moda entre los aficionados al software de entretenimiento, como demuestra esta última serie de títulos que nos llegan. Lástima que los programadores, preocupados por aprovechar el tirón nacido de Deep Blue, no se hayan preocupado excesivamente de la calidad del título.

A primera vista, **Chess System Tal** tiene la apariencia de un programa que ha prestado escasa atención al apartado gráfico en beneficio



de la capacidad de juego. En lo que se refiere a los gráficos, esta primera impresión es totalmente acertada. De entre las posibles combinaciones de tableros y fichas, tan sólo unas diez, no hay más que dos que



Buscar un jaque mate desde esta posición

sean verdaderamente jugables. En las demás te distraes en exceso o, sencillamente, no distingues las piezas del tablero...

Pero, además, no obtienes la respuesta de calidad que el programa promete. Supuestamente sigue una forma de juego agresiva, con el denominado sistema Tal, pero esto se traduce en alguna carencia grave, como la perspectiva de juego, algo al parecer inexistente.

La dificultad está, en general, bastante mal ajustada. Yo no soy un gran experto, pero no me fue excesivamente difícil vencer a la máquina en el modo Estricto, en el que se siguen al pie de la letra las normas habituales de un torneo. Sin embargo, se respetan las más habituales modalidades de juego, como las partidas relámpago, muy de moda en los Estados Unidos.

El sonido apenas tiene relevancia. Aunque no se pida mucho en este sentido, los lamentables pitidos que te informan de los movimientos de la máquina traen a la memoria programas muy antiguos, así como ocurre con la interfaz gráfica.

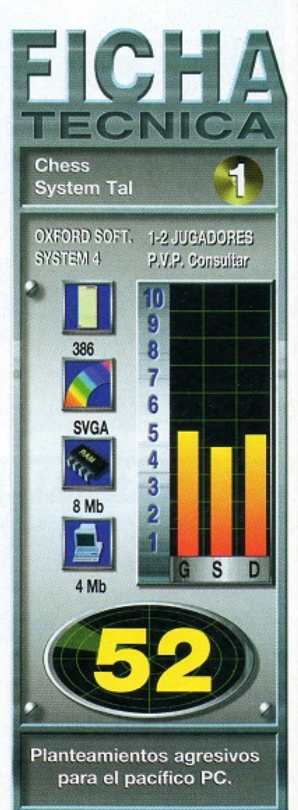
Se trata, en definitiva, de un título con escasa identidad, que no será capaz de sobrevivir mucho tiempo bajo la poderosa sombra de *Chessmaster*.

P. López



Empezar una partida rápida (esto significa un límite de tiempo fijo para toda la partida)





Planteamientos agresivos para el pacífico PC.

ALTERNATIVAS



VIRTUAL CHESS II

Titus•Erbe

Un juego de ajedrez bastante espectacular gráficamente.



COMBAT CHESS

Empire•Dinamic

Un juego muy animado, aunque como ajedrez...

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Abe está en peligro. La empresa donde trabaja como esclavo quiere convertirlo en comida enlatada. Debe enfrentarse a los guardianes de la fábrica para escapar a su destino.

En un mundo extraterrestre, destrozado por la avaricia de las empresas, vive Abe, un pobre esclavo que trabajaba en RuptureFarms, una curiosa empresa de alimentación. Decimos curiosa, porque fabrica comida con criaturas inteligentes. Como el negocio no marcha muy bien, los altos mandatarios han tenido una idea genial: fabricarán un novedoso alimento a base de la carne de... los esclavos. Abe, que curiosamente pasaba por allí, tiene que escapar de la fábrica-prisión y, de paso, intentar rescatar a alguno de sus compañeros. Y aquí es donde entras tú...

El juego proviene de su correspondiente versión para la consola Playstation de Sony, y la conversión ha resultado casi perfecta. El desarrollo del juego es sencillo y complicado a la vez. Los que tengáis unos cuantos añitos en el mundillo del videojuego recordaréis *Prince of Persia*, de Broderbund, en cualquiera de sus partes, y Flashback, de Delphine Software, éste también de argumento futurista. El sistema de juego es básicamente el mismo: ir saltando de plataforma en plataforma sin caer en las trampas y esquivando a los enemigos. Hasta aquí nada difícil, ya que se pueden pasar bastantes pantallas sin problemas, pero lo complicado viene si queremos rescatar a nuestros compañeros: son 100 y salvarlos a todos es una tarea arduo imposible. También hay que decir que esto no es estrictamente necesario para acabarse el juego, pero estamos seguros de que debe de tener alguna sorpresa más para aquellos que lo consigan.

RECOMENDADO

Lo mejor para jugar con **Abe's Oddysee** es tener un *pad* de, como mínimo, seis botones. O, aún mejor, un Sidewinder, por la comodidad de sus botones superiores. No es posible reproducir fácilmente la cantidad de acciones que puede realizar Abe con esos seis botones y sus respectivas combinaciones con un simple teclado.

Gráficamente se ha mantenido el nivel de la versión de Playstation, ya que la excelente introducción (de las mejores animaciones "renderizadas" que hemos visto en



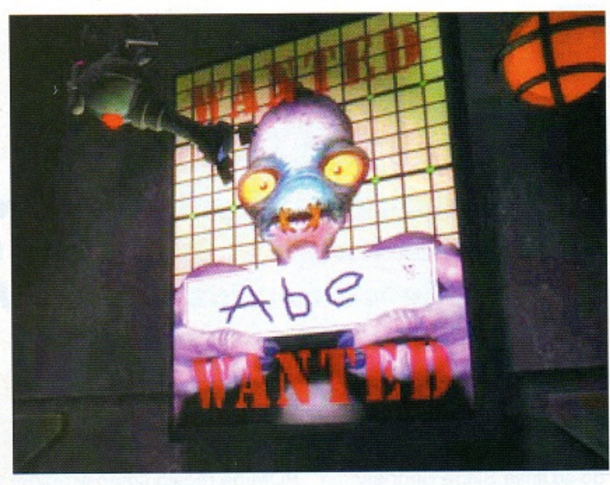












los últimos tiempos) se mantiene, aunque un poco más comprimida para ganar velocidad. Los fondos de pantalla están en alta resolución.

Además, el juego ha sido completamente traducido al castellano. No nos referimos sólo a las voces y textos de los menús, sino también a las "renderizaciones" de los fondos de pantalla, algo a lo que no estamos acostumbrados por estos lares. La única pega al apartado gráfico es que los *sprites* de los personajes están demasiado "pixelados", pero por lo menos su animación está perfectamente conseguida.

En el apartado sonoro hay que destacar igualmente el doblaje las voces (fantástica la de Abe, sobre todo en la presentación) y los efectos sonoros. En este juego el sonido es bastante importante, a pesar de tratarse de un título de plataformas. Debemos conversar con los prisioneros y los guardianes para realizar ciertas acciones. Podemos saludar y dar indicaciones, así como emitir sonidos extraños (incluso una pedorreta para llamar la atención de los malos).

La jugabilidad está muy conseguida. El producto es muy fácil de manejar con un *pad* y se avanza sin complicaciones. Ya iba siendo hora de que los programadores de videojuegos se dieran cuenta que, cuando se realiza un programa, no sólo se hace para el país propio, sino que se exporta. Es una gozada ver los gráficos de todo el juego en castellano.

Estamos seguros de que este programa gustará a todo tipo de aficionados lúdicos, sobre todo debido a la gran originalidad de su idea y planteamiento.

Aunque toma un clásico como *Prince of Persia* como modelo indiscutible y evidente, se han introducido tantas variaciones a las acciones que realizas que resulta bastante novedoso.

D. Gozalo











ALTERNATIVAS



FLASHBACK
Delphine•Electronic Arts
Todo un clásico del mismo estilo que este *Abe's Oddysee*.



LOMAX
Psygnosis•Electronic Arts
Otro plataformas típico de las videoconsolas caseras en PC.



GUTS'N GARTERS
Ocean•Arcadia
Un juego con unos gráficos "renderizados" alucinantes.

SIERRA GOLF

Sierra, que últimamente está probando todos los géneros, entra en el mundo del Golf con este título, que competirá con los clásicos *PGA Tour* y *Links LS*.

Dentro de su línea de expansión por nuevos géneros, nos llega el último lanzamiento de Sierra On-Line, a través de su línea Sierra Sports: **Golf**. Se trata de un programa de golf que trata de conseguir parte del mercado que dominan *Links LS*, *PGA Tour* y *Microsoft Golf*. Es el golf, sin lugar a dudas, un deporte que interesa mucho a los jugadores de ordenador, que consiguen practicar este bonito y señorial deporte sin salir de casa y sin tener que hacer un gasto excesivo. Por ello, todos los años surgen nuevas versiones de los programas antes mencionados, algunos ya considerados como clásicos.

Así, un nuevo lanzamiento conlleva la gran responsabilidad de añadir algo nuevo que lo diferencie de los títulos ya existentes. En este caso es el sistema TrueSwing, que simula el movimiento de *swing* del palo de golf al golpear la pelota mediante el movimiento del ratón. Es, sin duda, un método original, similar al utilizado en *Virtual Pool*.

Una vez instalado el juego, te encontrarás con las opciones más habituales en un programa deportivo. Podrás modificar las opciones de juego, cargar una partida o empezar una nueva. En primer lugar elegirás el campo en el que jugar. El programa trae dos campos, más un tercero que se incluye dentro de un CD-ROM de regalo como promoción del juego.

Seguidamente escogerás entre jugar los 18 hoyos, los 9 primeros o los 9 últimos. También eliges el tipo de partido que jugar y, finalmente, los jugadores que quieres que participen. El programa viene esponsorizado por Tom Lehman, un prestigioso profesional americano. Podrás crear otros jugadores, humanos o controlados por el ordenador, así como modificar sus ropas, aunque no su aspecto exterior.

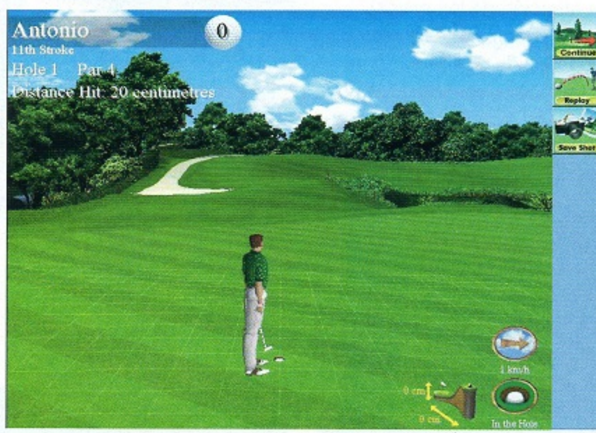


También debes escoger el método de control del juego. Podrás elegir entre la opción tradicional o *triclick*, en la que pulsas el botón del ratón para dar la fuerza y dirección del golpe, o la nueva opción de *trueswing*, mediante la cual simulas el movimiento del palo con el ratón. Esta última posibilidad es lo más interesante del juego, pero dificulta notablemente su manejo.

Pierdes sensibilidad al golpear la bola y, lo que es peor, a veces hasta la verticalidad: tu jugador se caerá al suelo, con lo que perderás un golpe.

Gráficamente está a la altura de sus contrincantes, pero el aspecto sonoro es pobre, con sonidos poco atractivos. Un programa novedoso, pero Sierra tendrá que trabajar duro para poner la siguiente versión en lo más alto.

A. J. NOVILLO



ALTERNATIVAS



BRITISH OPEN
Interactive Magic•Friendware
Un juego de golf curioso, aunque un tanto anticuado en su concepto.



LINKS LS 98
Access/Eidos•Proein, S.A.
El de toda la vida, actualizado a los tiempos que corren.



Hace muchos años una ranita se jugaba la vida intentando cruzar una carretera. Después de tanto tiempo, lo intenta de nuevo: sale de viaje en tu PC.

FROGGER 3D



En la prehistoria de los juegos, llegó a las salas, de la mano de Konami, una simpática rana que había de pasar una carretera y un río sorteando los diversos peligros. En aquella época la máquina era sólo adicción, pues no tenía grandes gráficos ni excelentes movimientos. Ahora han retomado la idea, actualizándola y transformándola en un producto a tono con los nuevos tiempos, usando tecnologías 3D.

Hoy en día se pide a los juegos algo más, por lo que los programadores han añadido una gran cantidad de nuevos escenarios y posibilidades. La novedad que más destaca a primera vista es el paso de dos a tres dimensiones, aprovechando la oleada de aceleradoras gráficas.

Ahora la rana también es capaz de pegar supersaltos, croar y disparar su lengua para coger insectos.

Debes rescatar a otras ranitas por diferentes escenarios, evitando peligros como coches, cocodrilos, abejas, murciélagos, arañas e incluso precipicios. Entre estos escenarios, el clásico de la carretera y el río sólo es el primero, pasando después por charcas, maquinarias, bosques, grutas e incluso pistas de nieve.

Al inicio de la partida puedes elegir el escenario de competición y, según vayas avanzando, escogerás nuevos terrenos. Para no aburrir demasiado con los mismos escenarios, una vez que pases cada uno podrás elegir el siguiente en cualquier nueva partida, sin tener que repetirlos todos.

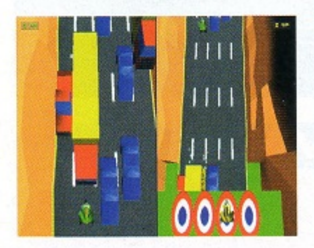
Otra opción de que dispone el juego, para competir con los amigos, son las carreras. Éstas pueden ser en un solo ordenador o a través de red local. Pueden competir hasta cuatro ranas: tienen que darse la mayor prisa en recorrer un escenario especial para carreras, evitando los peligros. En caso de morir, se ha de iniciar la carrera desde el principio.

Los gráficos son sencillos, pero no por ello menos interesantes y divertidos. En este caso lo que destaca es la gran variedad de los mismos. El uso de tarjetas aceleradoras es recomendable para conseguir la adecuada suavidad de movimiento. Aunque aconsejable, no son obligatorias las tarjetas aceleradoras, pues es capaz de funcionar en casi cualquier configuración, reduciendo la calidad gráfica. El aspecto sonoro está igualmente conseguido, logrando un ambiente muy divertido y entretenido. Además, los sonidos de ambiente hacen que te metas en el juego.

Esta revisión de un clásico rebosa ante todo adicción, pues para los mayores traerá gratos recuerdos y a los pequeños les gustará por su simplicidad y diversión.

A. VEGAS









ALTERNATIVAS



BUST A MOVE 2
Acclaim•New Software Center
Otro juego de las máquinas, con una mascota muy simpática.



2 ON 2 OPEN ICE
Midway•New Software Center
Versión de la máquina de hockey hielo basada en *NBA Jam*.

SYYRAH

Los *puzzles* son mas típicos de las consolas que del PC, pero siempre nos llega algún ejemplo de que estos juegos también pueden ser muy aptos para nuestra plataforma.

La primera sorpresa de **Syyrah**, aparte del nombre, es que está realizado por Sunsoft, una compañía japonesa que no se prodiga demasiado en el PC. Pero la sorpresa es mayor todavía cuando se cogen los créditos del manual y se ve que el juego esta hecho por los chicos de Sunsoft Italia, lo cual demuestra que en Europa es posible hacer todo tipo de juegos.

Syyrah consiste básicamente en una mezcla de *Columns* y de *Bust a Move*, pero en un plano circular. Este plano circular le permite al juego tener dos modos: el primero es una perspectiva cenital de ese plano, mientras que el segundo es un modo 3D desde el interior de la nave. El primero es el más recomendable, ya que además de permitirnos ver todo el plano para seleccionar la mejor jugada, no nos vuelve locos. En el segundo daremos más vueltas que una peonza.

De todos modos, lo peor es que los programadores no permiten cambiar entre una y otra vista durante el juego, sino al comienzo de cada partida. Aquí debes elegir el tipo de juego que quieres afrontar, así como las diferentes opciones de imagen, sonido, y dificultad.

Gráficamente, como suele ocurrir en este tipo de programas, es bastante repetitivo, cambiando sólo el fondo cada cinco niveles, momento que, además, debes aprovechar para salvar la partida. El modo 3D "fliquea" demasiado al girar muy rápido, y puede resultar una locura, pero es una opción curiosa. Menos mal que, para añadir un poco de salsa al juego, se han incluido animaciones "renderizadas" bastante aparentes. Aparte de la de la presentación, en el modo Historia podemos verlas cuando pasamos un cierto número de niveles.

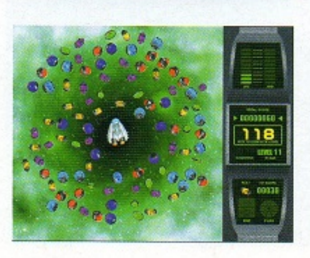
El apartado sonoro está bastante cuidado. Las melodías son bastante buenas. Los efectos FX son algo flojos, pero no desentonan.

Se trata de un juego ameno y entretenido, que puede resultar repetitivo, como ocurre siempre en este género. Sin embargo, es completamente correcto en todo momento. Ideal para los aficionados a demostrar sus buenos reflejos, sobre todo en los niveles avanzados.

D. GOZALO









ALTERNATIVAS



BUST A MOVE 2
Acclaim•New Software Center
Otro divertido programa del género de los *puzzles*.



ZOOP
Viacom•CIC Interactivo
Un juego muy divertido, aunque ya descatalogado.

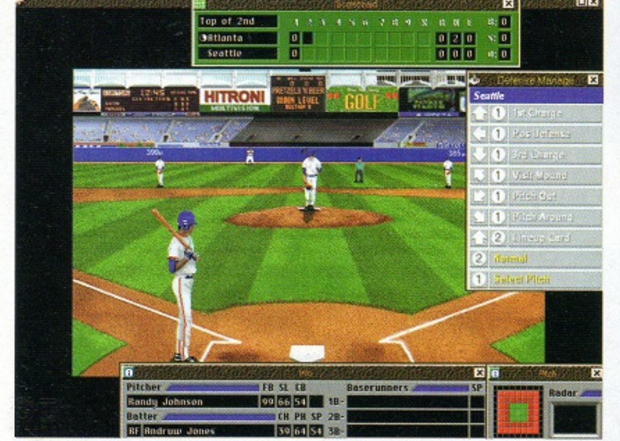
BASEBALL PRO 98

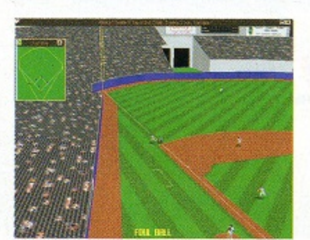
Este juego de béisbol viene abanderado por Randy Johnson, el gigantón *pitcher* zurdo del equipo de Seattle, de cuyo brazo salen misiles redondos que tienes que atrapar.

Los aficionados a los simuladores deportivos saben que algunos deportes que mueven masas en EE UU tienen una repercusión mínima en nuestro país. Sin embargo, son numerosos los títulos lanzados al mercado sobre dichos deportes, cuyo público es minoritario.

A diferencia de otros productos dedicados al béisbol, **Baseball Pro** ofrece un nivel de jugabilidad destacable, soportando diferentes grados de dificultad, con lo que el aprendizaje está garantizado. Así, podemos controlar a los bateadores, a los *pitchers* o a los jugadores repartidos por el campo y en las bases. También es posible asignar las tareas más complicadas al ordenador, especialmente las relacionadas con el control de los jugadores de nuestro equipo mientras bateamos o lanzamos.

Por tanto, no es un arcade: la simulación es su punto fuerte. Dispones de los equipos, estadios y jugadores de la liga americana, además de las estadísticas reales de cada uno. Podemos disputar una liga completa, con todos los equipos que la forman, viajando a cada uno de los estadios. Antes de adentrarnos en esta ardua tarea, será necesario que utilicemos la opción de práctica.







Una vez alcanzado un nivel óptimo, accedemos a la competición de una liga de forma remota, aprovechando las ventajas del módem. Además, la conexión con Internet se puede aprovechar para obtener datos actualizados de los partidos de la liga americana.

El apartado gráfico está muy cuidado, con fondos que muestran instantáneas de momentos estelares de un partido. El punto fuerte lo forman los jugadores, cuyo comportamiento y apariencia viene determinado por sus características físicas. La mayoría de las acciones se controlan mediante técnicas de inteligencia artificial, que dotan a jugadores y entrenadores de un comportamiento lógico en cada momento.

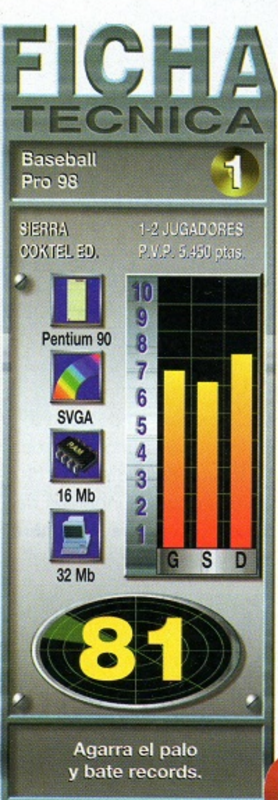
Por otra parte, su movimiento, tanto a la hora de batear como de correr o lanzarse sobre una base, ha sido capturado a partir de secuencias pertenecientes a jugadores reales.

Hay múltiples cámaras para disfrutar de diferentes puntos de vista, además de la posibilidad adicional de repetir jugadas y crear secuencias con los mejores momentos.

El sonido cumple perfectamente su función, sin excesos innecesarios. Ofrece una amplia variedad de melodías, los comentarios del *speaker* y los sonidos correspondientes a los lances del juego.

Es un simulador que dejará satisfechos a los amantes de este deporte y captará la atención de los adictos a los simuladores deportivos.

E. De Riquer



ALTERNATIVAS



HARDBALL 5
Accolade•Electronic Arts
Todo un juego de una saga legendaria de este deporte.



MADDEN 98
EA Sports•Electronic Arts
Otro deporte típicamente norteamericano.

HEAVY GEAR

Siguiendo el camino del incomparable *Mechwarrior*, este excelente producto promete comerse el mercado de los simuladores de combate. Los más poderosos robots que han existido jamás se encuentran en lucha.

Al parecer, la compañía Activision se quedó sin la licencia de la genial saga *Mechwarrior*, cosa que lamentamos todos sus seguidores. Sin embargo, ni cortos ni perezosos han creado este **Heavy Gear**, un título claramente en la línea de la exitosa serie que los hizo famosos.

El nombre del programa proviene de un juego de rol de tablero, conocido por los aficionados a este género. De todas formas, poco tiene que ver con el rol; más bien han utilizado el juego original como inspiración y excelente modelo para crear los formidables robots que tienes que manejar en el programa.



El planeta Terra Nova se encuentra dividido en dos ejércitos que se dedican a despedazarse unos a otros. Tu misión es pilotar uno de los gigantescos ingenios de guerra con el nuevo nombre Heavy Gear.



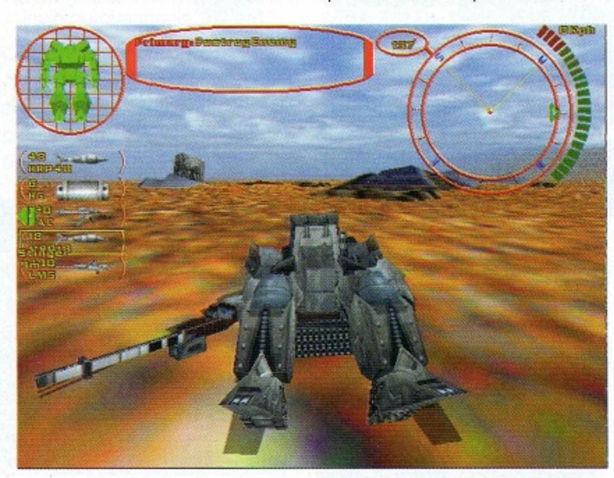
Los escenarios en los que se desarrolla la acción son de calidad; predominan los paisajes desérticos. El programa, por lo demás, es compatible con Direct 3D y tarjetas 3Dfx, de modo que las tres dimensiones están aseguradas.

Los sonidos, secundando el ambiente futurista que domina en el programa, están plagados de explosiones y golpes de efecto. Las músicas de fondo también contribuyen a consolidar la atmósfera reinante.

Hay que señalar, por lo demás, que este título contempla las imprescindibles opciones multiusuario. En efecto, los programadores no han descuidado un aspecto en el que muchos de los jugadores centran la mayor parte de sus espectativas.

Pese a la calidad que rebosa este programa, no es en realidad otra cosa que un clónico más de Mechwarrior. No se puede esperar, de hecho, nada más de él, pues no logra aportar nada nuevo al panorama de los simuladores de combate en 3D. Por si fuera poco, tiene otro "problema": requiere demasiado espacio en el disco duro.

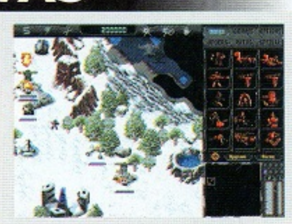
P. LÓPEZ



ALTERNATIVAS



MECHW. 2: MERCENARIES
Activision•Preoin, S.A.
Antecesor de este juego, pero bajo diferente licencia.

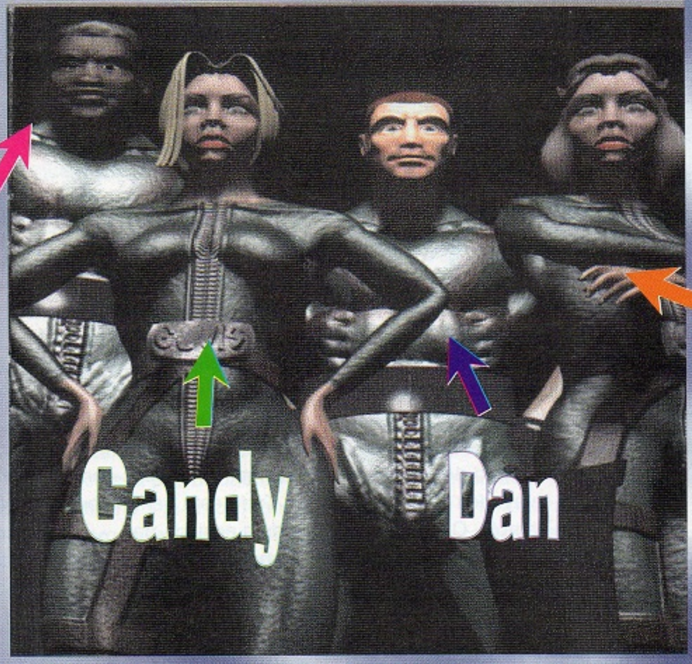


DARK REIGN
Activision•Proein, S.A.
Estrategia tipo *C&C*, pero con robots futuristas.



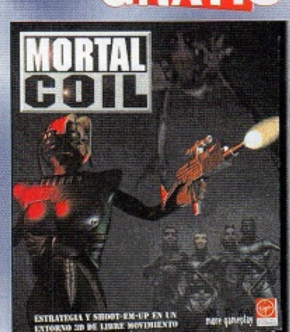
Vamos a presentarte a los cuatro amigos que conseguirás al suscribirte a PC Player.

Dred

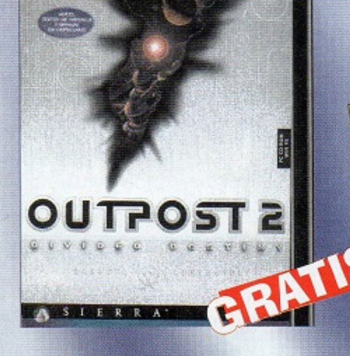


Peech

GRATIS



ESTOS CUATRO AGENTES HARÁN TIRITAR CON TU AYUDA A UN EJERCITO DE REPUGNANTES ALIENS EN:



GRATIS

"MORTAL COIL"

Y, si además nos presentas a un amigo tuyo que se suscriba, te regalamos el juego; "OUTPOST 2"

¿Y CUÁNTO CUESTA TODO ESTO?

4.995 ptas.

Suscripción anual, doce números. Fotocopia este cupón, en caso de tener a un amigo interesado.
Envíanos los dos cupones de suscripción juntos, y te remitiremos ambos juegos. Oferta válida hasta fin de existencias.
El precio por cada suscripción (4.995 pesetas) incluye un descuento del 30% sobre el precio de las revistas.
Tu amigo recibirá únicamente el juego Mortal Coil.

Nombre y Apellidos: F. Nacimiento:
Domicilio: Código Postal:
Localidad: Teléfono:
Provincia: Profesión:

Para suscribirte: Llámanos al teléfono: 91 - 661 42 11 Envíanos este cupón al fax: 91 - 661 43 86 o por correo al apartado: 54.283 Tower Communications 28080 Madrid

Forma de pago:
- ☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº: 16 dígitos
- ☐ Fecha de caducidad de mi tarjeta: 4 dígitos /
- ☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío:
- ☐ Cheque a nombre de Tower Communications S.R.L. que adjunto:
- ☐ Giro postal (adjunto copia del resguardo).
- ☐ Domiciliación bancaria (rellenar código de cuenta cliente).

Firma:

Código de cuenta cliente.
ENTIDAD OFICINA DC Nº CUENTA

JUEGOS

LORDS OF MAGIC

El mágico universo del medievo nos invade con sus resonancias míticas en este título de estrategia que cautivará a los amantes de un género en auge.

Los esfuerzos de los programadores por innovar y conseguir productos con grandes dosis de originalidad son cada vez mayores, aunque en contadas ocasiones llegan a buen puerto. El género de la estrategia no es una excepción, más aún por la gran cantidad de adeptos creados gracias a *Command & Conquer*.

Sin embargo estos incondicionales se vuelven cada vez más exigentes. Y razón no les falta, ya que son los que mueven el mercado y, por tanto, no se conforman con meros clónicos. Como habréis observado, en este número tenemos dos joyas de la estrategia basada en el medievo: *Seven Kingdoms*, con un fuerte empuje al apartado de las relaciones exteriores, y esta maravilla que es **Lords of Magic**, donde se mezcla hábilmente tiempo real con estrategia por turnos.

Nos encontramos en Urak, un lugar donde reinó la paz hasta la aparición de Balkoth, señor de la oscuridad y la muerte. Éste conquistó los Grandes Templos, lugares fundamentales donde se desarrolla el conocimiento. Tú eres el líder encargado de liberar al pueblo de la esclavitud impuesta por la fuerza. Tu misión, en principio, será ir adquiriendo experiencia y un pequeño ejército de mercenarios que te ayuden a liberar un Gran Templo. Con ello captarás adeptos a tu causa y desarrollarás tu colonia y lograrás un poderoso ejército.





Las posibilidades a partir de ahí son muy amplias, desde aumentar el nivel de las diferentes instalaciones hasta capturar unidades enemigas para después interrogarlas o torturarlas, pasando por investigar poderosos conjuros. Todo está permitido para lograr la ansiada paz.

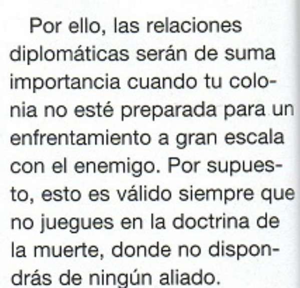
Tienes la posibilidad de escoger entre tres líderes, guerrero, mago o ladrón, y cada uno de ellos puede seguir una de las siete doctrinas que imperan en Urak: aire, caos, tierra, fuego, vida o agua. Hay un total de veintiuna posibilidades entre las que encontrar la que más se aproxime a vuestros gustos.

RECOMENDADO

Además, el malvado Balkoth vive en la fe de la muerte y como a muchos nos gusta jugar con los "malos", una vez consigas derrotarlo, podrás elegir su doctrina. Es importante resaltar que todas ellas aparecen a la vez en la campaña, persiguiendo el mismo objetivo, y solamente compiten contigo por conseguir el enorme prestigio que supone la victoria.



Por ello, las relaciones diplomáticas serán de suma importancia cuando tu colonia no esté preparada para un enfrentamiento a gran escala con el enemigo. Por supuesto, esto es válido siempre que no juegues en la doctrina de la muerte, donde no dispondrás de ningún aliado.

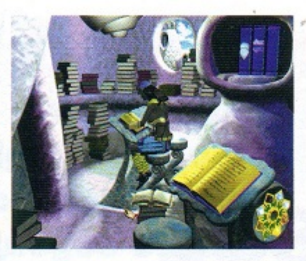


Los chicos de Sierra no han descuidado un apartado tan importante como es el de multijugador y han incluido una serie de utilidades para hacerlo extremadamente sencillo y para poder realizar conexiones directas donde actualizar el producto sin tener que realizar las, a veces, tortuosas búsquedas. Si a ello le sumamos un potente y sencillo editor, estamos ante un producto muy bien equilibrado y con posibilidad de ser renovado siempre por medio de la Red de redes.

El mundo de Urak se observa desde una perspectiva isométrica con una calidad gráfica fuera de lo corriente. El terreno es en extremo preciosista, cargado de detalles,







con texturas muy bien acabadas, así como agradables y suaves. También se observa el buen gusto en la elección de la paleta de colores que se ha usado.

El juego se divide en una fase por turnos, que está basada en la exploración progresiva del terreno y de las instalaciones. Disponemos de tres niveles de *zoom* que nos proporcionan un control total sobre el entorno, así como de un modo de combate desarrollado en tiempo real donde se conserva la perspectiva isométrica y la calidad gráfica (con la única variación de que las unidades militares se ven mucho más grandes para facilitar su manejo individual).

Como no todo pueden ser halagos, debemos resaltar que el modo combate puede llegar a ser tremendamente complicado, sobre todo al tener muchas unidades diferentes. Una combinación de caballería, infantería, arqueros, magos y ladrones, muy común al avanzar el juego, puede llegar a ser difícilmente controlable sin una práctica extensa. Sobre todo porque no existe la posibilidad de ralentizarlo y la única manera de reorganizar las tropas será realizando continuas pausas.

Aun así, quienes no gusten de ese sistema pueden dejar que el ordenador haga el cálculo por ellos; al final se muestra el resultado de bajas por ambos bandos.



Otro pequeño inconveniente son los excesivos tiempos de carga entre la fase de turnos y la de combate. Además, al acabar el turno nos parece exagerado el tiempo que tardan en mover nuestros contrincantes. Es fácil llegar a la conclusión de que para sacar todo el partido al juego es necesario dedicarle mucho tiempo, algo que, como todos sabéis, puede ser un arma de doble filo.

La música, con unas melodías místicas y medievales, es de una gran calidad, acompañando nuestro deambular en todo momento sin molestar en absoluto. Todo tipo de sonidos digitalizados, sobre todo en la fase de combate, nos sumergen en el fragor de las batallas.

Lords of Magic busca romper los esquemas establecidos basándose en la alta calidad técnica y, seguramente lo más importante, en la originalidad.

L. Martínez









FICHA TECNICA

Lords of Magic — 1

SIERRA
COKTEL ED.
1-8 JUGADORES
P.V.P.: Consultar

Pentium 75
SVGA
16 Mb
37 Mb

G S D

90

La gloria del medievo en tus manos.

ALTERNATIVAS



SEVEN KINGDOMS
Interactive Magic•Friendware
Otro título de estrategia que ha merecido el sello de recomendado.



MYTH: FALLEN LORDS
Bungie/Eidos•Proein, S.A.
Un juegazo en todos los sentidos... Gran trabajo de Bungie.



LORDS OF THE REALMS 2
Sierra•Coktel Educative
Antecesor del programa que ahora nos ocupa.

TINTÍN 2: EL TEMPLO DEL SOL

Vuelve a nuestras pantallas uno de los más famosos héroes del cómic en una aventura andina. Milú y Tintín se pasean por las nieves en un misterio con unas raíces legendarias.

Nos llega con algo de retraso la segunda videoaventura del héroe de las viñetas creado por Hergé, Tintín. En este caso se ha tomado el libro *El templo del sol* como fundamento de la segunda incursión del intrépido periodista en el mundo del software lúdico. Como en el caso anterior, el título es una conversión del título homónimo de videoconsolas, en concreto de la versión de Super Nintendo. Por ello, hay deficiencias técnicas, especialmente en los gráficos, con respecto a juegos de características similares que se han desarrollado ex profeso para la plataforma PC.

Para aquellos que sean aficionados a los comics de Hergé, no habrá dudas con respecto a la historia en la que está basado el juego. Nuestro protagonista, en uno de sus viajes de aventuras, se traslada hasta los Andes. Allí, un grupo de científicos que descubrieron la tumba de un antiguo Dios inca está sufriendo extraños ataques. A partir de este momento, Tintín tiene ante sí la misión de descubrir qué hay tras estos ataques. Y ahí es donde entra el jugador en acción.

Debes manejar a tu héroe a través de numerosos niveles en los que hay que esquivar ataques, trampas y enemigos. Tienes, desde luego, la posibilidad de correr, saltar, coger y manejar objetos.

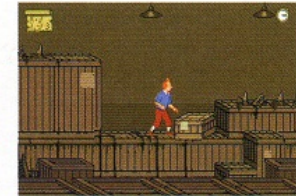
El programa es básicamente un arcade de habilidad en el que debes manejar con mucha maña al protagonista para conseguir llegar de una parte a otra de cada nivel. La dificultad va creciendo en cada fase, siendo en algunos casos bastante elevada.

El juego es absolutamente idéntico a la versión de consolas, y en ello están sus virtudes y sus mayores defectos. Virtudes en el sentido de que mantiene la jugabilidad enorme que suelen contener los títulos de consolas. Defectos por la diferencia entre la calidad del hardware de una consola de 16 *bits* como Super Nintendo y un PC actual. El juego está realizado en baja resolución, y eso es algo que hoy en día es difícil de admitir.

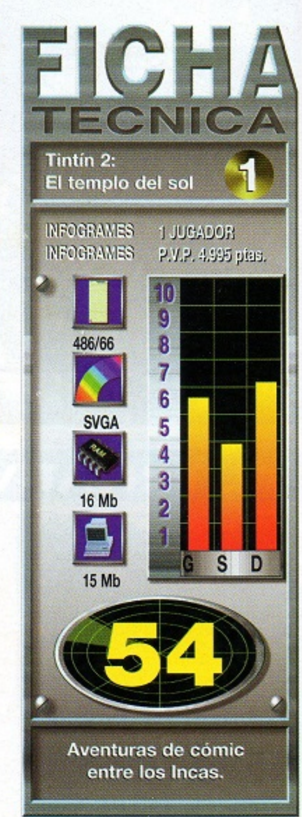
Por lo demás, un título correcto. Es divertido, aunque técnicamente un tanto inferior para la elevadísima calidad que impera hoy en día.

A. J. NOVILLO









ALTERNATIVAS



LUCKY LUKE
Infogrames•Infogrames
Más de lo mismo con otro personaje de la animación.



ABRACADABRA ROSA
Dreambox•Erbe
Segunda entrega de las aventuras de la Pantera Rosa.

LUCKY LUKE

Infogrames nos presenta un derroche de vulgaridad que se aprovecha del consabido tirón que tienen los juegos basados en personajes del mundo del cómic y del dibujo animado.

Ha habido resultados muy irregulares cuando se han trasladado juegos de consola a ordenador. Cuando, además, se aprovecha el tirón de un personaje del cómic, a menos que se lo tomen muy en serio, el resultado puede ser desastroso. Como es el caso. Se trata del típico arcade de plataformas con gráficos sencillísimos en baja resolución.

Sin embargo, me apresuro a decir que los chicos de Infogrames nos están preparando una grata sorpresa para el verano. Por entonces aparecerá Lucky Luke en un entorno tridimensional con polígonos "renderizados" de una gran calidad, en versiones



tanto de Playstation como de PC. Hasta entonces nos tendremos que conformar con las dos dimensiones que nos ofrecen. En este programa el único atractivo que vamos a encontrar es precisamente el personaje principal, alguien al cual tenemos cariño muchos de nosotros.

El juego no aporta absolutamente nada nuevo (más bien, nos trae mucho viejo). Andar, correr, saltar, disparar y algunos pocos, más bien escasos, objetos que coger, que poco ayudan a un juego tan simple. Algo de frescura nos dan diversas pantallas especiales, como la de Lucky montando a caballo, que son la parte más divertida de todo el juego. El objetivo, cómo no, es perseguir a los "temibles" hermanos Dalton.

Si partimos de la base de que el primer juego de plataformas para Windows 95 fue *Pitfall*, y tenía bastante más calidad que éste, nos podemos hacer una idea de a quién va dirigido este producto. ¡Habéis acertado!: a los niños, que perseguirán sin cesar a sus padres hasta conseguir que compren este producto de serie B.





El nivel técnico es obsoleto. Olvidaos de tarjetas 3Dfx o de librerías DirectX. El apartado gráfico es muy pobre. Utilizando una paleta de 256 colores, parece que solamente se hayan aprovechado 16... La música, simple y aburrida, se une al bochornoso espectáculo técnico. Eso sí, el *scroll* de pantalla es muy suave, gracias a la sencillez del conjunto, que se lleva un aprobado raspado.

Los impulsivos "aprovechones" de títulos de consola deberían recordar: "Dad a Dios lo que es de Dios y al César lo que es del César".

L. MARTÍNEZ

FICHA TECNICA

Lucky Luke — 1

INFOGRAMES / INFOGRAMES — 1 JUGADOR — P.V.P. 4.995 ptas.

486/66 — SVGA — 8 Mb — 21 Mb

G S D

51

Telarañas para un colt humeante.

ALTERNATIVAS



BUSTER Y LAS ALUBIAS...
TerraGlyph•Arcadia
Una aventura para niños, con los personajes de los Looney Toons.



TINTIN 2
Infogrames•Infogrames
Producto de la misma escuela que este *Lucky Luke*.

FINAL LIBERATION: WARHAMMER EPIC 40.000

Los orcos han tomado nuestra querida Tierra. Es tu labor comandar a los invencibles Marines Espaciales y reintegrar este planeta al Imperio Humano. Para ello tendrás a tu disposición todo el ejército.

Warhammer 40.000, uno de los más exitosos juegos de mesa, necesitaba una conversión a ordenadores que fuera jugable y precisa respecto a las reglas que ya conocían todos sus aficionados. En esta ocasión se han conseguido esos objetivos. Este programa es una simulación estratégica de una guerra entre orcos y humanos, ambientada en un oscuro futuro, en el que ambos bandos luchan hasta aniquilarse.

El sistema empleado es el movimiento por turnos, aunque se debe señalar la pequeña variación de que cada bando mueva alternativamente una unidad. Todas las reglas del combate son fiel reflejo de las del juego de mesa, de fácil aprendizaje y poca complejidad. Al ser un juego de ordenador, éste se encarga de verificar todas las reglas del movimiento y disparo, con lo que el jugador tan sólo ha de preocuparse de dónde quiere llevar sus unidades y seleccionar sus objetivos.

El sistema de movimiento es el clásico. Cada unidad dispone, al principio del turno, de una cantidad de puntos de movimiento, que puede utilizar para desplazarse, disparar o equilibrar ambas acciones. También puedes dejar puntos sin usar para el tiempo de movimiento del contrario, como reacción al movimiento enemigo.



Los gráficos son muy detallados. No cuentan con grandes animaciones, pero cumplen perfectamente el cometido de representar la batalla. Desde los cuerpos de infantería hasta los inmensos titanes, pasando por tanques y otros extraños vehículos, todo está representado con gran cuidado y esmero.





Los escenarios no desentonan en absoluto, consiguiendo unos gráficos de edificios muy buenos, con la posibilidad de hacerlos transparentes para ver las unidades de detrás. Todo viene amenizado por unas estupendas imágenes de vídeo que amenizan las transiciones entre batallas.

El juego se puede desarrollar como una campaña completa para recuperar el planeta a través de la conquista de diferentes provincias, a lo largo de la cual irás recortando puntos que podrás usar para comprar nuevas unidades o reparar las dañadas. En caso de que te apetezca una batalla rápida, tienes también esta opción, en la que eliges los puntos de que dispone cada bando y con ellos creas tus batallones.

También viene incluida una completa enciclopedia de unidades, llamada Codex, que puedes consultar en cualquier momento y que te informa de las características de cada una de las unidades. Aunque el juego tan sólo incluye a orcos y humanos, en la enciclopedia se mencionan otras razas, como elfos o similares: ¿Se espera acaso una futura ampliación?



A. VEGAS



ALTERNATIVAS



INCUBATION
Blue Byte•Friendware
Un juego de estrategia futurista bastante cuidado.



DARK COLONY
Gametek•Proein, S.A.
Estrategia tipo *Command & Conquer* con alienígenas.

CIVIL WAR GENERALS 2

Suena el redoble del tambor. Tu corazón se acelera; cargas tu mosquete porque sabes su significado. Debes asaltar la colina donde está atrincherado el enemigo.

En España los juegos de estrategia por turnos basados en campañas reales nunca han tenido un tirón mayoritario. Sin embargo, en EE UU existe una gran afición, consolidada desde los tiempos en que sólo se podían llevar a cabo delante de un tablero. Ahora que nos movemos en la era del PC, no es de extrañar que en el mercado proliferen muchos programas basados en la Guerra Civil Americana. Hace poco disfrutamos de *Gettysbourg*, de Sid Meier, en el campo del tiempo real. Hoy le toca el turno a **Civil War General 2**, con toda una campaña por turnos.



Puedes escoger el bando del ejército rebelde o el de la Unión. Para iniciarse hay batallas por separado, así como situaciones hipotéticas que podrían haber ocurrido y hubieran cambiado el curso de la guerra. Una vez en la campaña, verás cómo tus tropas aumentan su experiencia en cada batalla y, por tanto, su poder de combate.



Tienes a tu mando unidades de infantería, caballería y artillería, e incluso fuerzas navales, cada una con capacidad de mejorar su armamento según administres el dinero obtenido después de cada enfrentamiento. Un aspecto muy importante es controlar en todo momento el estado de moral y de suministro de las tropas, pues



será determinante en la lucha. El programa incluye un editor para generar tus batallas, un vídeo a modo de tutorial demasiado elemental y, lo más importante, una completísima enciclopedia multimedia sobre el conflicto. Si os interesa el tema, os aconsejamos que la consultéis, a pesar de que está en inglés, como todo el juego.

El nivel gráfico es el justo y necesario, pues potencia la estrategia más pura. Tanto las unidades de combate como los decorados de los escenarios son muy austeros, con colores sencillos. En todo momento el juego está aderezado con música de la época que se deja escuchar. Un buen detalle es que han incluido en cada ataque una secuencia de vídeo que simula el mismo.

Seguimos a la espera de un juego basado en conflictos más próximos a nosotros; mientras tanto los amantes de la estrategia disfrutaremos con **Civil War Generals 2**.

L. Martínez



ALTERNATIVAS



GETTYSBURG
Firaxis Games•Electronic Arts
El juego de Sid Meier es realmente espectacular en los combates.



B. GETTYSBURG
Talonsoft•Arcadia
Más Guerra Civil Norteamericana, pero en la serie *Battleground*.



DREAMS TO REALITY

Introdúcete en el apasionante mundo de los sueños con este extraño juego que mezcla con clase la aventura y el arcade.

Los sueños son un mundo apasionante. Hace diez años un científico partió junto a sus compañeros hacia ese mundo a través de una puerta espacio-temporal. Ahora, un niño que estuvo presente en ese momento ha crecido y ha decidido también acudir al mundo de los sueños para recuperar a los que se introdujeron en él.

Esta es la sinopsis del último lanzamiento de Cryo, un título singular y extraño rebosante de originalidad, pero con un acabado muy poco atractivo.

El juego es inclasificable. Tiene pinceladas de juego de plataformas pero no lo es; tiene partes propias de un arcade pero no lo es; posee notas de aventura pero tampoco lo es. Está presentado en una perspectiva muy similar a la de *Tomb Raider*, con el protagonista en primer plano y en el centro de la cámara. Podremos movernos en las tres dimensiones sin ningún problema. Incluso en algunos niveles volamos.

El movimiento del protagonista tiene dos modos bien diferenciados. El normal, donde sólo nos moveremos, y el de lucha, donde repartiremos puñetazos y patadas a todo aquel que se ponga cerca de nosotros.

Posteriormente podremos conseguir armas que nos permitirán eliminar con más facilidad a los enemigos que van surgiendo en nuestro camino para evitar que progresemos en nuestra misión. También deberemos ir recogiendo algunos objetos que nos serán de gran utilidad en el futuro, así como contactar y hablar con todos los que se crucen con nosotros.





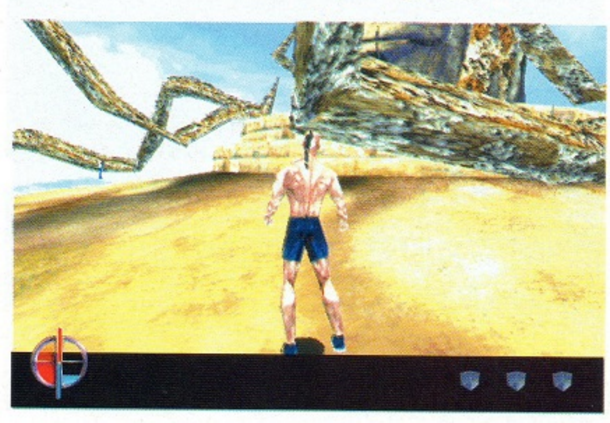


Técnicamente el programa es correcto, sin grandes derroches de calidad. Los gráficos están bien, con una resolución máxima de 640x480, pero no posee opciones de aceleración 3D ni resoluciones mayores.

El sonido es mejor. Si bien la música no es especialmente buena, las voces digitales están íntegramente traducidas al español, y con un doblaje realmente bueno, poco habitual en los títulos lanzados en nuestro idioma.

En conjunto, nos encontramos ante un título correcto, bastante original en su concepción y con una realización técnica lo suficientemente buena como para que el juego sea entretenido.

A. J. NOVILLO



ALTERNATIVAS



TOMB RAIDER II
Core/Eidos•Preoin, S.A.
Una señora continuación de un título fantástico.



EXCALIBUR 2522 AD
Telstar•Proein, S.A.
Un juego feo, tanto en consola como en su versión PC.

FICHA TECNICA

Dreams to reality — 1

CRYO
PROEIN, S.A.
1 JUGADOR
P.V.P. 7.990 ptas.

486/100
SVGA
16 Mb
25 Mb

G S D

74

Ambientes oníricos en un extraño título.

NEED FOR SPEED II SP. EDITION

Uno de los reyes de la velocidad vuelve a las calles con una nueva edición. Puedes volver a disfrutar de la velocidad, un antídoto contra el aburrimiento inigualable. Es algo más que una actualización, desde luego, pero no llega a ser un producto con entidad propia.

Las novedades que te ofrece son suficientes para justificar otro gasto, siempre y cuando no tengas el programa original. Si lo tienes, no merece la pena que te acerques a este juego, a menos que seas un fanático...

Sudamérica es el ambiente escogido para el nuevo circuito que puedes disfrutar. Los fondos están realizados con la calidad gráfica que



caracteriza los productos de la casa. Tienes a tu disposición, además, algunos turismos a los que antes no tenías acceso en el original.

Algunas de las nuevas aportaciones son muy interesantes. Puedes, por ejemplo, correr en modo inverso y simétrico, lo que aumenta considerablemente la jugabilidad. Por supuesto, las tarjetas aceleradoras de las tres dimensiones no podían faltar. Su presencia se deja notar, aunque no han aprovechado todas sus posibilidades.

En definitiva, como señalamos al principio, es un producto sólo recomendable para quien no posea la segunda parte de este clásico.

P. López









SU-27 SQUADRON COMMANDER'S EDITION

Un clásico de los simuladores de vuelo planea otra vez sobre nosotros. **SU-27 Flanker** toma altura con las nuevas misiones de este producto. Otra revisión de un producto del pasado, apenas remozado para presentárselo al público con una nueva cara.

Algunas nuevas aportaciones justifican este producto. Es un paquete que incluye *SU-27 Flanker*, *SU-27 Mission Disk* y *Squadron Commander's Edition Highlights*.

En nuestro país ni siquiera pudimos disfrutar del disco de misiones, de modo que, si conoces el título original, merece la pena. 150 misiones aparecen en *Mission Disk*, así como una versión avanzada del juego original.

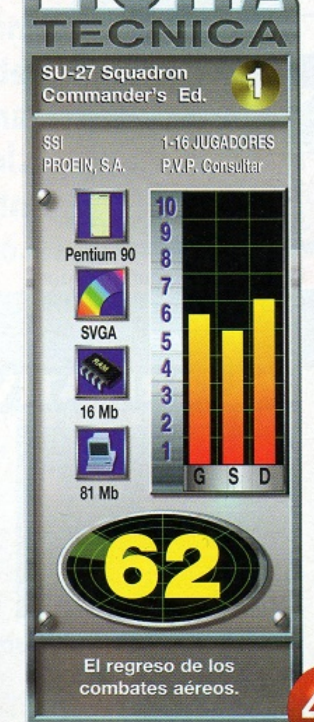
Con Squadron Commander's el número de misiones llega a cerca de 200. La inteligencia artificial ha sido mejorada, y la documentación es muy completa.

Por último, es muy bueno el editor de misiones, pues multiplica las posibilidades de este producto.

P. López

Outside F 15 Friend Spd: 530 Hdg: 30 Alt: 990 Clm: 0 00:01:00





DARK RIFT

Los programas con combates tridimensionales no suelen prodigarse por la plataforma PC. Éste es un nuevo ejemplo de lo que se puede conseguir en este apasionante campo.







Como es habitual en este tipo de juegos, el único argumento existente consiste en la fuerza bruta. Es decir, debes repartir mamporros por doquier hasta acabar con el rival. Puedes elegir entre diez diferentes contendientes que se enfrentarán en unos futuristas escenarios. El juego, en principio, proviene de la videoconsola casera Ultra 64; aunque se parece bastante a esa versión, ha perdido parte de su espectacular *look*.

La primera sensación extraña que se percibe en el juego es la imposibilidad de jugar si se tiene una tarjeta aceleradora 3Dfx instalada en el equipo, a pesar de que funciona bajo las librerías DirectX 5. Partiendo de la base de que mucha gente ya no podrá disfrutar de él por este motivo (no vas a quitar la tarjeta para ver el juego...), comprenderás además que la calidad gráfica baja bastante respecto a lo que se espera de un juego de este tipo. No es que este título sea malo, pero con un poco de esmero podría haber sido un programa espectacular.

Los luchadores están diseñados perfectamente, con gran cantidad de detalles personales en sus atuendos, pero los escenarios bajan un poco la calidad general, pues están bastante "pixelados". El sonido es entretenido, siguiendo la pauta habitual de este tipo de juegos; aunque mejorable, es agradable. Las digitalizaciones y golpes son otro cantar: a veces, meros chirridos provenientes de la agonía de la tarjeta de sonido.

Pero lo que ya nos ha parecido vergonzoso es lo siguiente. Al comienzo del PC siempre ocurría que cuando se pasaba un programa a una plataforma superior corría demasiado deprisa. Tras unos años los programadores se dieron cuenta del problema e incluían rutinas que lo evitaban en futuros ordenadores.

Por lo que se ve esa enseñanza básica se les ha olvidado a los señores de Kronos (programadores de esta versión) y como se te ocurra correr el juego en un Pentium II a una velocidad considerable, no verás ni los movimientos de tu luchador. Un fallo más que redunda negativamente en la valoración final.

Como puedes ver, el programa no es excesivamente recomendable (sobre todo si tienes una 3Dfx o un Pentium II), pero puede resultar entretenido si cuentas con un Pentium 100 o 133. En resumen, sólo para los amantes del apasionante género de la lucha.

D. GOZALO

ALTERNATIVAS

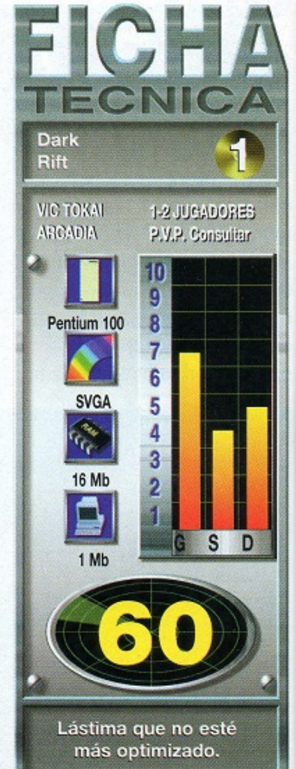


PERFECT WEAPON
ASC•Electronic Arts
Otro juego tridimensional, con más acción.



FX FIGHTERS
Argonaut•Erbe
Un clásico del género pero algo antiguo, a estas alturas.





JOINT STRIKE FIGHTER



Nos llega un nuevo simulador de vuelo con una calidad gráfica magnífica que promete ponernos mucho más cerca del cielo.

Una vez más llega a nosotros un simulador de vuelo, uno de los estilos más prolijos en la plataforma PC. El título que aquí comentamos pertenece a la simulación de aviones militares, realizado por los chicos de Eidos, los creadores de los magníficos *Tomb Raider* y *Tomb Raider II*.

En este caso podremos ponernos a los mandos de dos tipos de aviones diferentes: X32B y X35B, prototipos de gran potencia y versatilidad.
Frente a otros tipos de simuladores existentes en el mercado, **Joint Strike Fighter** destaca en dos puntos fundamentales. Por una parte, su gran calidad gráfica, basada fundamentalmente en el uso de tarjetas 3Dfx aceleradoras de las tres dimensiones y modos gráficos de miles de colores. Por otra parte, la excelente jugabilidad y el fácil manejo hacen que desde un principio atraiga al jugador y consiga ofrecer un gran disfrute y diversión.

RECOMENDADO

La sinopsis del juego es bastante obvia.
Comenzaremos como pilotos a los mandos de uno de los dos aviones disponibles, con el que deberemos realizar todas las misiones que se nos asignen. El programa posee tres modos de juego muy bien diferenciados.

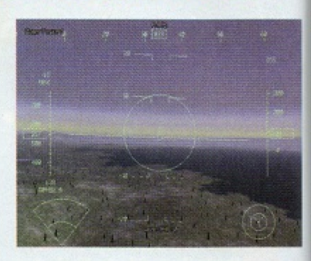
En primer lugar, lo que es bastante original, se encuentra el modo *dogfight*. En él no tendremos que seguir ninguna misión en especial: iremos abatiendo diversas oleadas de aviones enemigos que vendrán a nuestro encuentro.

En este modo podremos prefijar las condiciones de contorno de nuestro ataque. Podremos escoger la hora del día, el tiempo atmosférico, el número de enemigos por oleada, el número de compañeros de vuelo y la zona de lucha. Ésta es la misma que para las misiones de campaña.

Así, podremos escoger entre Afganistán, Corea, Colombia y un futuro hipotético donde los rusos invaden Europa y se lucha para volver a liberarla. El nivel de dificultad en estos escenarios es creciente desde el fácil en Afganistán hasta el muy difícil en la invasión rusa.

En el modo *dogfight* tomaremos el control del avión una vez ha despegado y se encuentra frente a la primera oleada de enemigos. Esta modalidad de juego nos permite disfrutar de una mayor jugabilidad y diversión sin necesidad de seguir tediosas misiones o difíciles maniobras. Simplemente dar rienda suelta a nuestra adrenalina y eliminar a todos los aviones que se nos pongan a tiro.

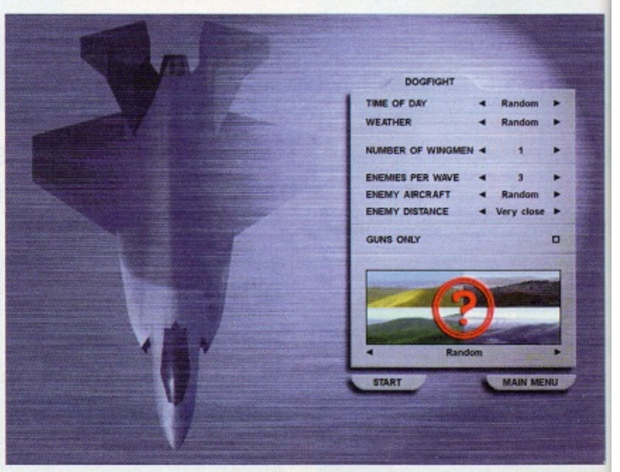




Como segunda posibilidad de juego tenemos el modo de juego en red o juego multiusuario. En él podremos jugar en una red local con otros usuarios a través del protocolo IPX o bien a través de Internet con TCP/IP.
Apareceremos en un escenario donde volaremos con otros compañeros o contra otros jugadores. Es un modo que antes era poco usual en los juegos y ahora, gracias al boom de Internet y las redes locales, es casi una opción obligada en los nuevos títulos.

El último modo de juego es el más habitual e interesante del programa, el de campaña. Aquí deberemos escoger





entre los cuatro escenarios comentados con anterioridad. En ellos deberemos realizar todo tipo de acciones bélicas. Bombardeos, destrucción de radares y, cómo no, derribo de todos los aviones enemigos que se pongan a tiro.

La originalidad del título aparece cuando vemos que cada escenario no está subdividido en misiones fijas, sino que nosotros mismos escogeremos el plan de vuelo para cada misión. Ésta es una gran novedad que nos permite vivir cada escenario de una manera diferente según el jugador escoja unos u otros puntos dentro del plan de vuelo. Esto nos da una gran flexibilidad para desarrollar las misiones.





Además, con este modo tendremos que realizar todas las maniobras posibles, como el despegue, acercamiento a las pistas y aterrizaje.

La maniobrabilidad del aparato es realmente magnífica: es uno de los mejores simuladores en cuanto a respuesta, pese a disponer de una gran calidad gráfica. El manejo y control es, en general, muy cómodo, ya sea con teclado, con ratón o *joystick*. Por supuesto, el mejor manejo se consigue con un buen *joystick*, como Sidewinder. Para un completo control del aparato se necesita dominar gran parte del teclado, pero para el modo *dogfight* es suficiente conocer un puñado de teclas.



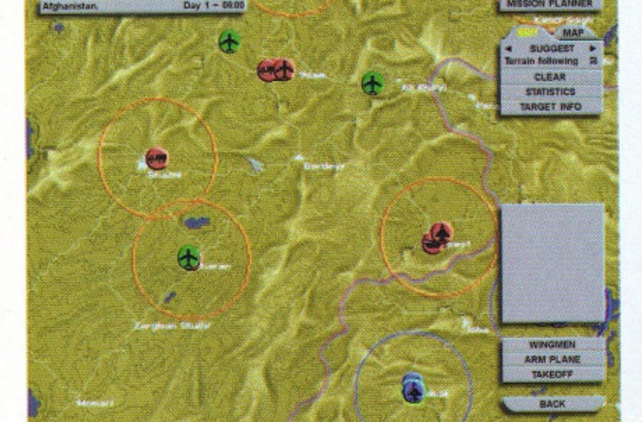
Gráficamente el título es de los mejores de los últimos meses. Realiza un uso intensivo de los gráficos tridimensionales a través de una tarjeta 3Dfx (aunque se puede jugar sin ella), que redunda en unas excelentes texturas y formas tanto en los aviones como en los terrenos. De hecho la calidad de los terrenos es muy superior a la mayoría de los títulos: al acercarnos, por ejemplo, no perderemos resolución.

El sonido es correcto, con efectos sonoros de calidad, como el sonido de los motores o el realismo de las explosiones. En conjunto, nos encontramos con un título de mucha calidad gráfica y de un muy fácil manejo.



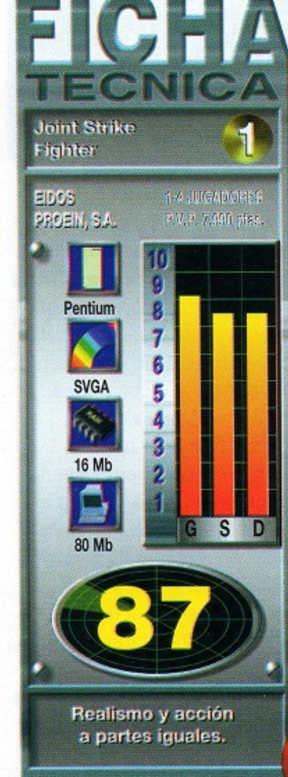
Todo ello, unido al gran realismo que ofrece, da lugar a un programa que brilla sobremanera entre los simuladores de vuelo actuales.

A. J. Novillo









ALTERNATIVAS



F-22 RAPTOR
Novalogic•Virgin
Última entrega del simulador estrella de Novalogic.



SABRE ACE
Eagle Interactive•Virgin
Más reactores, aunque de otra época, para luchar en el aire.



F-22 LIGHTNING II
Novalogic•Electronic Arts
Un clásico entre los clásicos, con menores requerimientos.



COMBAT CHESS

Un nuevo repaso al fascinante mundo de los escaques... En esta ocasión dos ejércitos se enfrentarán "físicamente" sobre el tablero en unos combates de inteligencia pero a muerte.

Siempre ha habido programas de ajedrez en el mercado, pero es indudable que esta reciente proliferación se debe a la publicidad extra proporcionada por el polémico combate entre Gari Kaspárov y la máquina de IBM Deep Blue. El debate sobre la inteligencia artificial vio reavivada su llama, y eso es algo que las casa programadoras pocas veces pasan por alto.

En efecto, aquí tenemos este programa de Empire, distribuido por la siempre oportunista compañía española Dinamic, que se acerca



al mundo del ajedrez de una forma divertida. Lejos de la antológica calidad de la serie *Chessmaster*, **Combat Chess** basa su atractivo en las animaciones de las fichas cuando realizan algún movimiento, especialmente cuando se destruyen unas a otras.

Esta forma de tratar el juego no nos es en absoluto ajena, aunque se supone que ahora los avances del hardware permiten realizar animaciones más logradas. De todas maneras, el buen jugador de ajedrez sabe que este aspecto del programa es en realidad accesorio. Y en otros sentidos este título no alcanza el nivel de otros programas similares.

Los jugadores menos experimentados en este arte nacido en la India pueden disponer de un Instructor que los orientará en los primeros pasos de la disciplina; sin embargo, no tiene nada que hacer frente al magnífico tutorial de la última edición de *Chessmaster*.

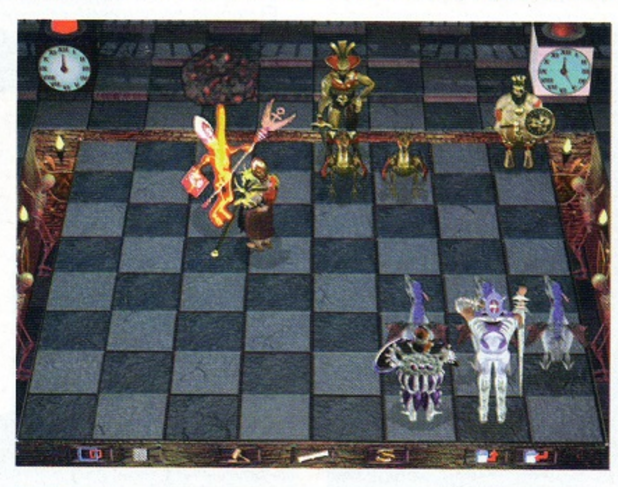
En cuanto a la dificultad de juego, no es mala en general. Sin embargo, la inteligencia del programa no está tan bien orientada, como en el programa antes mencionado.



De todas maneras, también tiene algunas bondades. No hay que olvidar, por ejemplo, el bajo precio del producto, que lo hace asequible incluso para los bolsillos más maltratados...

En fin, se trata de un programa con cierta gracia, pero su mayor atractivo está en un punto accesorio. Es un título para jugadores sin pretensiones o coleccionistas del género.

P. López



ALTERNATIVAS



CHESS SYSTEM TAL
Oxford Softworks•System 4
Un juego bastante bonito y con interesantes opciones.



VIRTUAL CHESS II
Titus•Erbe
Un ajederez bastante bonito con tableros en tres dimensiones.



Rugir de motores, competidores de rostros rudos, circuitos con curvas traicioneras... Todo lo que ya hemos visto.

GRIPPED: OFF ROAD CHAMPIONSHIP

Si acabara de entrar en el mundo del software lúdico, posiblemente este juego me sorprendería gratamente. Sin embargo, son muchos los años que llevo utilizando gran parte de mi tiempo en destripar todo tipo de juegos. Y, sobre todo actualmente, pido algo que me sorprenda con su originalidad, no con su aspecto técnico.

Gripped es un programa bien realizado. Los gráficos ofrecen bastante calidad, con unos polígonos texturados correctos (a no ser por el barro que escupen los coches en los derrapes, donde hay unos *pixels* excesivamente grandes). Existe la posibilidad de explotar las capacidades de los *chips* con circuitos MMX o tarjetas 3Dfx, además de los nuevos *joysticks* con el sistema de vibración Force-feedback, muy de moda.

Una música "cañera" acompaña el ambiente tenso. Quizá falten voces digitalizadas, que sólo aparecen al ir por mal camino. Han optado por paisajes y decorados simples para conseguir una mayor velocidad, cosa de agradecer, ya que se puede disfrutar del juego sin necesidad de tener un gran ordenador.



Hasta aquí todo correcto, pero es que realmente poco más hay nuevo que os podamos contar. El abusado tema de los coches 4x4 donde muchas veces es más importante conseguir echar de la carretera al rival que buscar la victoria mediante felinas maniobras. Y es que, además, el control del coche es realmente complicado y requiere mucha paciencia y tiempo de entrenamiento.

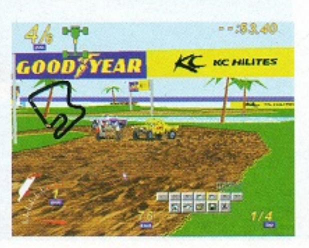
Tienes varios coches entre los que elegir, aunque realmente son todos muy similares, y doce tipos diferentes de circuitos, cantidad que tampoco nos parece muy elevada. Si algo resalta es que hay muchas vistas de la carrera, además de la posibilidad de que jueguen hasta seis jugadores por red y un sencillo editor para realizar tus propios circuitos.

Por tanto, no nos queda más que resumir que es un programa bien realizado pero que sólo nos ofrece más de lo mismo. Y eso, en estos tiempos, se paga muy caro, porque cada día, con la escasez generalizada que tienen nuestros bolsillos, somos más exigentes. Y creo que tenemos derecho a ello, pues no en vano los usuarios somos quienes movemos este mercado.

L. MARTÍNEZ







ALTERNATIVAS



MONSTER TRUCKS
Psygnosis•Electronic Arts
Otro juego de 4x4, de bastante mejor factura.



HARDCORE 4X4
Gremlin•Arcadia
Lástima que el juego de Gremlin requiriera tanto equipo.





BALANCE OF POWER

Una nueva vuelta de rosca de la maravillosa troligía espacial *La Guerra de las Galaxias* nos llega ahora en forma de una actualización del imprescindible simulador de vuelo de la saga.





Se trata de un disco de campañas del simulador espacial *X-Wing vs. Tie Fighter*, realizado bajo la batuta de los señores de LucasArts, pero con la colaboración de la casa Totally Games. Lo cierto es que el programa que actualiza decepcionó un poco, pues lo que se esperaba de él era mucho, quizá demasiado.

De todas maneras, quien no esperase nada de aquel título, se lo pasaría en grande con él... Y también ahora, por lo tanto, con este CD que pone al día sus capacidades de diversión. Treinta misiones cooperativas te ofrece este producto, dentro de dos nuevas líneas argumentales. Puedes, desde luego, sublimar tus impulsos agresivos luchando en favor de la Alianza Rebelde o para mayor gloria del Imperio.

Ocho experimentados pilotos se encuentran a tu disposición. En el bando rebelde, una nueva nave de combate hará las delicias de los aficionados: B-Wing. En el del imperio, dispones de un Super Star Destroyer. Hay algunas otras naves de nuevo cuño, como Rebel Medium Transport, Modified Corellian Corvette o Light Calamari Cruiser.

Una de las nuevas posibilidades que más se agradece es la de misiones melée para cuatro personas. Como siempre, utilizar títulos con varios jugadores en red sigue siendo lo más emocionante que se puede hacer con un programa de software de entretenimiento.

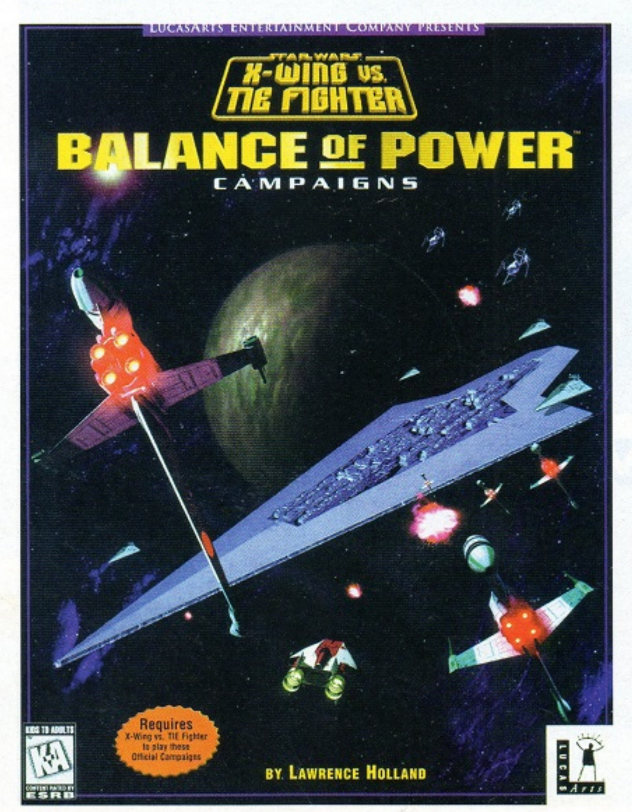
Por último, hay que mencionar las seis nuevas secuencias de vídeo que jalonan todo el transcurso de la simulación espacial. Una historia, desde luego, nunca le viene mal a un producto de este tipo, sobre todo teniendo en cuenta sus antecedentes.

Los amantes de los juegos del género, y sobre todo los fanáticos de la saga espacial por excelencia, con perdón de la augusta *Star Trek*, no podrán perderse esta actualización de un simulador de gran calidad como *X-Wing vs. Tie Fighter*.

P. López



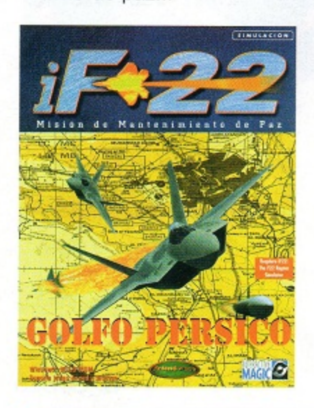






IF-22 GOLFO PÉRSICO

El excelente simulador de vuelo *IF-22 Raptor* ya tiene un disco de misiones que pone al día sus capacidades. Nos llega, además, en un momento muy delicado en la zona del mundo en que está ambientado este título, el delicado golfo Pérsico. Por si fuera poco, en este CD-ROM lo que te ofrecen es una misión de mantenimiento de paz...







El producto, en primer lugar, te permite actualizar tu versión de *IF-22 Raptor* hasta la 3.2. Aparte de esto, un detalle que siempre es de agradecer, lo más interesante es sin duda el sistema dinámico de generación de misiones, gracias al cual cada vez que comienzas una de ellas es completamente nueva. Es, pues, un producto duradero.

El aspecto gráfico es el más cuidado. 128.000 kilómetros cuadrados de terreno están a tu disposición. La superficie terrestre está recreada a partir de fotos reales tomadas vía satélite, lo cual te da una idea de su calidad. El sonido, por su parte, no destaca de manera especial, pero al menos no molesta. Se limita a los consabidos efectos especiales y a algunas melodías con bastante escasa capacidad de seducción.

Por último, también contempla las opciones de red para que podáis jugar varios usuarios en esa peligrosa zona del mundo. Un excelente producto para los amantes de simuladores de vuelo que se hicieran en su día con el programa original.

P. López



GANADORES ARMORED FIST 2 y OVERBOARD!

Éstos son los ganadores de las 25 camisetas de Armored Fist 2, de Novalogic, y de los 10 programas y alfombrillas de Overboard!, de Psygnosis, que sorteamos en el número 30 de la revista. Enhorabuena a los ganadores; esperamos que sigáis participando en nuestros concursos.

CAMISETAS ARMORED FIST 2

(Sólo seis habéis acertado las dos respuestas -así pues, los seis primeros, felicidades-, por lo que hemos realizado el resto del sorteo entre los que acertaron como mínimo una respuesta.)

GREGORIO DEL OLMO (Sabadell, BARCELONA)
LUIS MIGUEL ACEITUNO CASTRO (GRANADA)
MANUEL PEÑA GÓMEZ PANTOJA (SEVILLA)
ANTONIO EDUARDO GARCÍA GARCÍA (BADAJOZ)
IVÁN NAVAS SÁNCHEZ (MADRID)
MIGUEL ÁNGEL BRITO LEAL (TENERIFE)
LUIS ALBERTO DE LOMO ONTALBA (Aranjuez, MADRID)
JOSÉ IGNACIO DÍAZ TOLEDANO (MADRID)
ÁNGEL FERNÁNDEZ VÁZQUEZ (Corvera de Asturias, ASTURIAS)
JOSÉ ANDRÉS ROMERO GONZÁLEZ (Las Palmas, GRAN CANARIA)
DIONISIO ALARCÓN ESTEBAN (Tres Cantos, MADRID)
LUIS JAVIER GUERRERO MISA (SEVILLA)
ORIOL BALAGUER IBEAS (L´Hospitalet de Llobregat, BARCELONA)
JACINTO PARDO GARCÍA (Chipiona, CADIZ)
JOSÉ M. ALCÁNTARA Y COLÓN (CADIZ)
ÁNGEL CARPINTERO DURÁN (Benaguacil, VALENCIA)
VANESA CAMPILLO GARCÍA (Terrasa, BARCELONA)
SANTIAGO LÓPEZ HOYO (Laredo, CANTABRIA)
JOSEP MIGUEL GINÉS GELI (GIRONA)
FERNANDO JAVIER JULIÁN FREIRE (MADRID)
JAIME PEÑA RETUERTA (VALLADOLID)
RAMÓN DELGADO RODRÍGUEZ (BADAJOZ)
RAQUEL CORAL GUCHA (MADRID)
JOSÉ ANTONIO RICO RETUERTA (VALENCIA)
ANTONIO LORENZO SANTOS ALARCÓN (CÓRDOBA)

JUEGOS Y ALFOMBRILLAS OVERBOARD

(Aquí habéis acertado las dos preguntas todos los ganadores. Menos mal...)

DAVID GARCÍA TORRIJANO (MADRID)
FÉLIX MOIX CAMPUZANO (Castelldefels, BARCELONA)
JAUME TORMO GONZÁLEZ (CASTELLÓN)
EVA PÉREZ COBO (MADRID)
FÉLIX MARTÍNEZ PRADO (Torrejón, MADRID)
CARLOS LÓPEZ YERMO (ORENSE)
MIRIAM RAMOS CHAVES (GRANADA)
ISMAEL GONZÁLEZ BLANCO (Ponferrada, LEÓN)
LAURA SMITH GRANDE (MALLORCA)
DAVID MENA ROJO (MURCIA)



ACCOLADE REGRESA CON FUERZA...

Tras una racha bastante mala y sucesivos cambios de dueño y estructura, esta veterana compañía norteamericana vuelve a la acción con fuerzas renovadas. Comprobémoslo.

Accolade, desgraciadamente, ha pasado por bastantes malas rachas durante los últimos años. Aparte de contar con un buen número de productos que no resultaban lo bastante atractivos para los usuarios, los constantes cambios de dueño y de distribuidora se hicieron notar en su trayectoria.

La compañía, que nos hizo llegar títulos como los de la sagas *Test Drive*, *Star Control*, o *Jack Nicklaus*, fue vendida a Warner Interactive. Cuando esta empresa cayó en la quiebra el futuro de Accolade era incierto, pero gracias a un título como *Deadlock*, del cual ahora aparece la segunda parte, logró mantenerse en la brecha.

Tras una época de incertidumbre, la compañía fue adquirida por Electronic Arts. Fruto de esa acción nos ha llegado el magnífico *Test Drive 4*, y pronto veremos más frutos de esa cooperación con los títulos que os mostramos en este reportaje. Así, juegos como el ya mencionado *Deadlock 2*, la cuarta entrega de *Star Control*, la quinta de *Jack Nicklaus*, o la sexta de *Hardball* prometen bastante. Además, tenían que contar con su propio "clon" de *Quake*, así que *Redline* es el elegido para desempeñar la tarea. Esperemos que sigan mejorando de esta manera, pues es una pena que una buen compañía desaparezca.

D. GOZALO

DEADLOCK 2

Si conoces la primera parte de este programa, probablemente pensarás por las fotos que acompañan al texto que no ha variado mucho con esta nueva entrega. No te confundas, ya que lo importante es que todos los parámetros han sido totalmente rehechos para dotar al juego de una mayor inteligencia artificial, así como para mejorar en gran medida la parte económica.

Por otra parte, ha cobrado también renovada importancia el detalle de las diferentes colonias a las que tienes acceso, que se han implementado para poder organizarlas de manera mucho más sencilla. De todas maneras, en este sentido han mantenido el mismo esquema gráfico de perspectiva isométrica 3D que ya pudimos disfrutar en su día.





Se trata, pues, de un programa de estrategia bastante curioso que te mantendrá pegado a la pantalla de tu ordenador durante bastante tiempo, debido sobre todo a que llega a enganchar desde el primer momento. Un excelente impulso para esta prometedora compañía.

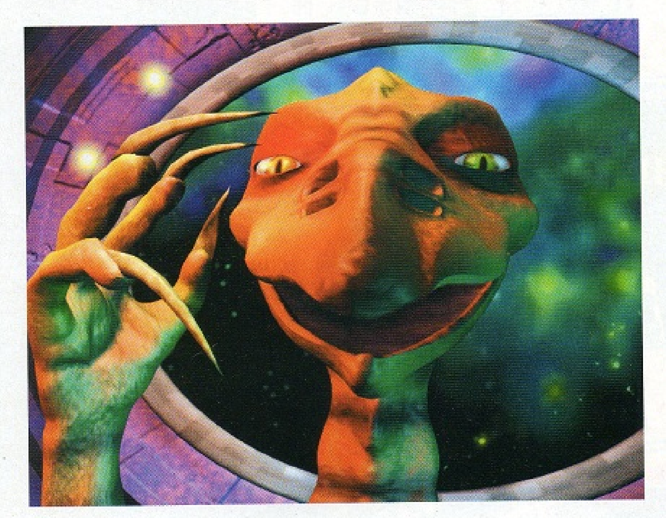


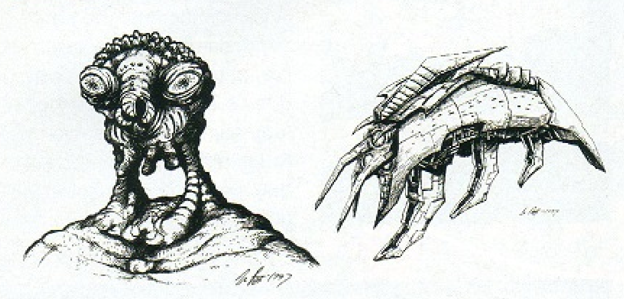






STAR CONTROL 4





Las dos primeras entregas de esta serie han sido consideradas desde siempre unos auténticos clásicos del PC.

Se trataba de un juego que combinaba parte de aventura (en efecto, teníamos que visitar la galaxia contactando con entes alienígenas) con emocionantes toques de arcade (los entes alienígenas enemigos eran tratados con virulencia desde nuestras naves).

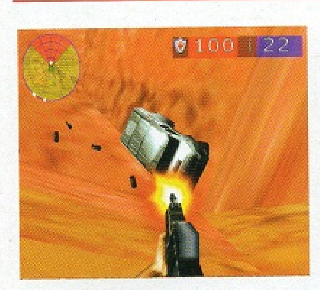
Como en la tercera entrega, a pesar de la considerable mejora gráfica, se perdía el espíritu del juego original, los señores de Accolade se han replanteado volver al mismo con esta cuarta entrega.

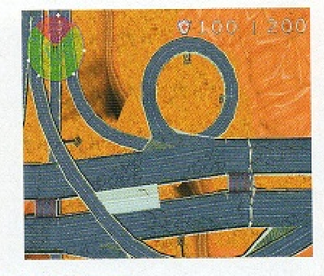
Se vuelve, en efecto, a la exploración pura y dura y a los furiosos combates, aunque, como es lógico, se aprovechan las posibilidades que nos ofrecen las nuevas tarjetas 3D, sobre todo a la hora de luchar. Estamos seguros de que este título encandilará a los que quedaron un poco decepcionados de Accolade con la anterior entrega de la saga.





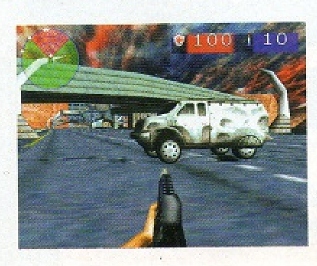






REDLINE

Últimamente toda casa importante de este sector ha decidido tener su propio *Quake*, vistos los suculentos beneficios de estos programas. Lo que antes ocurrió con *Doom*, ahora se repite con el nuevo clásico de la compañía id Software.

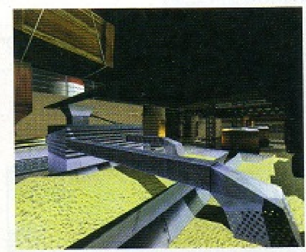


Accolade no iba a ser menos, pero la sorpresa viene dada cuando nos encontramos un juego con el estilo de *Mad Max*. Es decir, nos encontramos en un mundo futurista destrozado por las radiaciones nucleares y habitado por "cienes y cienes" de enajenados dispuestos a destrozarte.

Lo más gracioso de *Redline* es que no sólo controlaremos a nuestro hombre a pie, sino que podrá utilizar los vehículos que encuentre en su camino, añadiendo así algo de originalidad (no mucha, ya que esto tampoco es nuevo...) a un género que ya está bastante trillado. Como podrás ver por las fotos adjuntas, el programa es bastante bonito gráficamente, y "los mapeados" están muy bien trabajados.





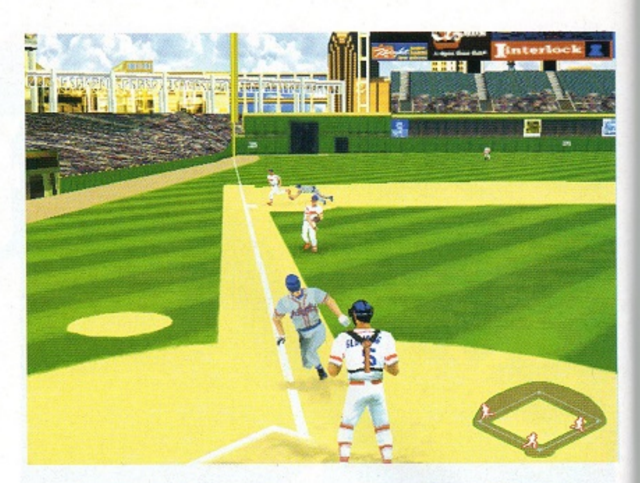


REPORTAJE

HARDBALL 6

La saga **Hardball** nos sigue dando sorpresas a cada título nuevo que aparece. Aunque el béisbol es un deporte bastante minoritario dentro de nuestras fronteras, cada cierto tiempo nos llega algún que otro título como éste, que nos recuerda que no todo son toros y fútbol en el mundo de los espectáculos deportivos.

La gran mejora respecto a la anterior entrega es la utilización de aceleradoras 3D para mejorar la calidad gráfica del juego. Por no hablar de los espectaculares filtrados de texturas que logran una suavidad excepcional para lo que estamos acostumbrados en los programas de este género.

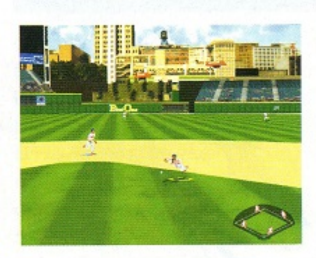


Los innumerables polígonos que forman los jugadores logran dotar al juego de una animación increíblemente fluida, y el juego cuenta con modelados de un gran número de estadios reales.

Es una lástima que no conozcamos a sus jugadores, al menos los no iniciados en el deporte, que por aquí somos muchos. De todas maneras, menos mal que siempre llegan estos juegos a nuestro país.







JACK NICKLAUS 5

Los enamorados de los simuladores del deporte de élite por excelencia, el golf, están de enhorabuena. La quinta entrega de la conocida saga de golf **Jack Nicklaus** aparecerá en breve, y a estas alturas ha mejorado sus gráficos de una manera francamente impresionante.

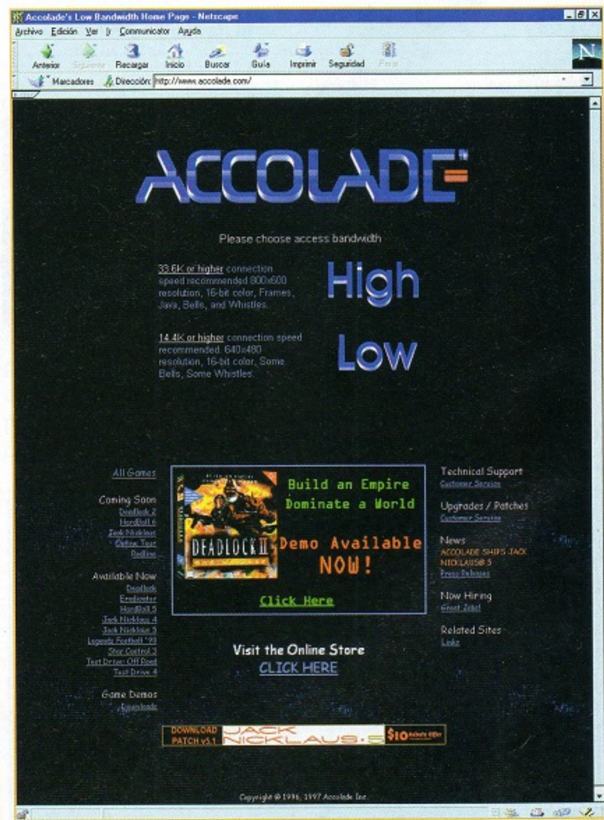
Aparte de los jugadores virtuales que aparecen en el mismo, con un alucinante Jack Nicklaus hecho a base de polígonos en la cabeza de una excelsa lista, hemos de estacar la mejora de los escenarios con un nuevo



motor gráfico. Las diferentes opciones que ofrece este programa han sido también remozadas, de modo que no tiene ningún desperdicio. El gran clásico del género, *Links LS*, tiene que prepararse, pues muy pronto le va a llegar un rival que no puede pasarse por alto.







PÁGINA WEB ACCOLADE

Si quieres acceder a la página web que posee Accolade en la Red de Redes, introduce la siguiente dirección: http://www.accolade.com/



PHANTASMAGORIA

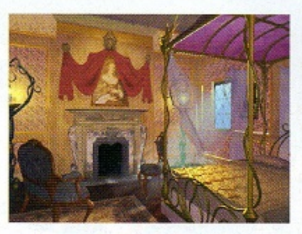
La genial Roberta Williams, que con su marido lidera la mítica compañía americana, es la principal responsable de este excepcional producto que puso los pelos de punta a más de un usuario. En su día gozó de nuestra mayor distinción: Juego del Mes.

Una mujer protagoniza la videoaventura, en la que una mansión es tomada por un espíritu maligno que hace enloquecer a los habitantes. En los siete días (un CD-ROM por día) que tiene la semana cae la desgracia sobre la joven pareja que se ha instalado en la casa.

Valoración 79

Un programa precursor en muchos sentidos. En primer lugar, demostró que el mercado estaba preparado para títulos que ocupasen diversos CDs. En segundo lugar la profusa utilización del vídeo hace pensar más en una película que en un videojuego. Por último, los actores implementados a la perfección en los escenarios auguran la actual avalancha de las 3D en los más diversos géneros.





Excelentes gráficos, música perfectamente adecuada a las circunstancias y emoción asegurada en un título antológico. Ha visto ya una segunda parte, y otros títulos del género han explorado el sendero que comenzó, pero sigue siendo un programa que no tiene ningún desperdicio. Si todavía no lo conoces, no te lo pierdas.

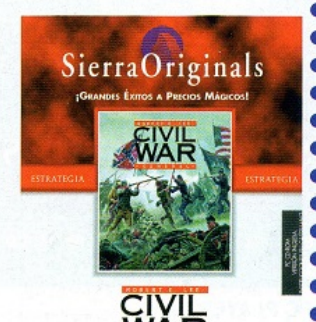


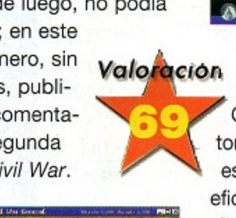
Distribución: Coktel Ed.
Precio: 2.975 pesetas



CIVIL WAR

Los norteamericanos tienen verdadera pasión por su Historia, especialmente por las numerosas guerras que la han jalonado. No es de extrañar, pues, que el conflicto que mayores estragos causó en el país, la Guerra Civil, haya contado con títulos en diversos géneros. Y la estrategia, desde luego, no podía ser menos; en este mismo número, sin ir más lejos, publicamos el comentario de la segunda parte de *Civil War*.





Seis de las más importantes batallas de la Guerra Civil americana toman renovada realidad con este título. Con unos gráficos eficientes y una banda sonora sin grandes alardes, lo mejor es la enciclopedia multimedia que muestra la Historia tal como fue. Interesante para amantes del género.



Distribución: Coktel Ed.
Precio: 1.995 pesetas

SUPER EF-2000

Simulador de gran calidad que en su día ocupó el lugar de *TFX* en el corazón de los amantes del género. Ha pasado mucho tiempo desde su aparición, y se han renovado mucho los aires de un género que cuenta con un público asiduo. No está de más echar un vistazo a un título que en su momento fue el máximo exponente del género.



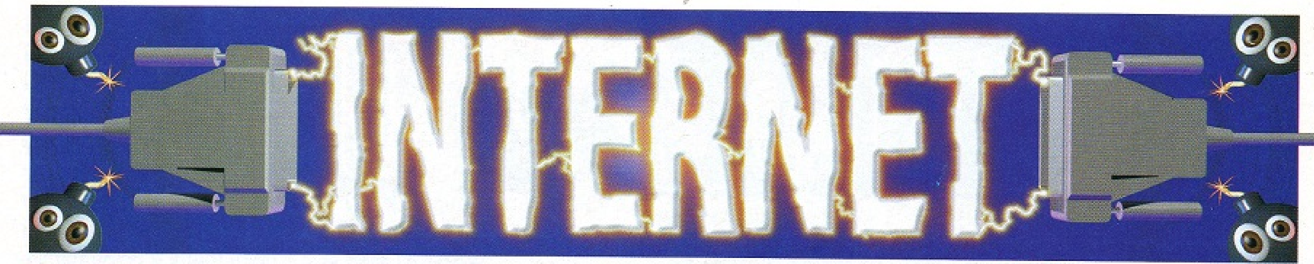


La jugabilidad es muy elevada, a pesar del tiempo transcurrido desde su aparición. Los escenarios están bien realizados. Sin embargo, excepto de la cabina de mandos, el acabado final es un poco pobre.

El apartado sonoro responde a lo que se espera de él. A pesar de la traba de su *look*, es un producto bastante interesante. A bajo precio, es un programa idóneo para conocedores de los antiguos clásicos de los simuladores de vuelo.

Distribución: Infogrames
Precio: Consultar





DISTRIBUIDORAS ESPAÑOLAS

La mayor parte de las distribuidoras españolas cuidan con mucho mimo a los usuarios que tengan acceso a Internet. Aquí te mostramos las páginas web de algunas de las más importantes; dentro de ellas podrás encontrar, sobre todo, información de los nuevos títulos que saturan el mercado.

COKTEL EDUCATIVE

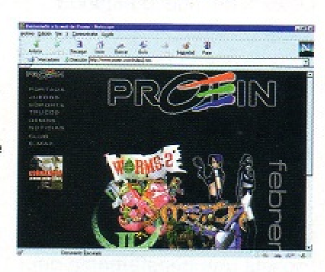
http://www.infornet.es/sierra/



La sobriedad con que han tratado sus páginas se nos antoja a menudo demasiado pobre, sobre todo teniendo en cuenta la alta cuna de la que procede. Se trata de una dirección con un aspecto excesivamente rudimentario que, sin embargo, posee una información siempre muy actualizada y completa. Entre los nuevos títulos de los que puedes encontrar datos y pantallas se encuentran los últimos *Half Live* y *Starcraft*.

PROEIN, S.A.

http://www.proein.com/



Una de las distribuidoras que, tradicionalmente, mayor caudal lúdico introduce dentro de nuestras fronteras no podía faltar en Internet. Sus páginas, completas y muy bien estructuradas, son un buen ejemplo de la reconocida versatilidad de la veterana compañía. Algunos de los títulos estrella que se encargan de distribuir que tienen su presencia dentro de su web son *Worms 2*, *Quake 2*, *Pax Corpus* o el español *Comandos*.

ERBE SOFTWARE

http://www.erbe.es/



Por el momento, estas páginas se encuentran todavía en construcción, aunque la principal ya está, más o menos, terminada. Esperamos poder acceder a ellas pronto, pues prometen bastante. Su *look*, por lo que hemos podido ver, se encuentra muy en la sintonía de un web lúdico. Respecto a la información que puedes encontrar en su interior, fundamentalmente está integrada por los últimos juegos de LucasArts que distribuye esta casa.

UBI SOFT

http://www.ubisoft.com/spain/

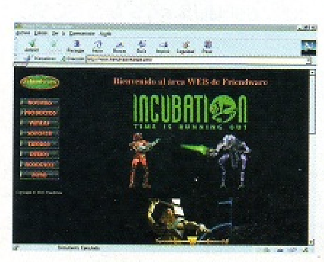
La compañía francesa cuenta, como es sabido, con su propia distribuidora en nuestro país. Ya comentamos en su día este web, y todavía mantiene la elevada calidad que ya entonces te mostramos. Además de hablar de sus últimos lanzamientos en el mundo del software de entretenimiento, como *Sub Culture* y *Pod*, dedican espacio a sus programas educativos y a las tarjetas del sello Maxi que se encargan de comercializar.



FRIENDWARE

http://www.friendware-europe.com/

Se trata de una de las distribuidoras que más pronto se hicieron con un sitio dentro de la Red de redes. Su web ya fue visitado por nuestra revista en el número 20, y tenemos que decir que se nota que llevan mucho tiempo en el "ajo", pues sus páginas son de gran calidad. Algunos de los nuevos productos que presentan en ellas son *Incubation* y *Seven Kingdoms*.



VIRGIN

http://www.virgin.es/



Brillante es la página web de los señores de Virgin, como no podía ser menos en una compañía que se vanagloria de su particular "locura". Desde luego, desde que comentamos su presencia en la Red (entonces, su web todavía estaba en pañales) hasta ahora, han mejorado su *look*. Dentro de ella tienes a tu disposición información acerca de algunos programas de la compañía como los geniales títulos *Blade Runner* y *Lands of Lore*.



El sistema SCSI también sigue avanzando en el camino que nos lleva hacia el futuro. Y lo hace con esta evolución.

ULTRA2 SCSI

Si bien hace unas semanas hablábamos del nuevo estándar Ultra DMA/33, ahora tenemos el nuevo bus ULTRA2 SCSI, que utiliza una tecnología muy diferente a aquél, aunque tiene algunos puntos en común.

Ultra2 SCSI es una evolución de Ultra SCSI, el cual poseía una transferencia de 40 MB/s en modo Wide. Constituye, además, un paso adelante en los sistemas *clustering*, permitiendo una mayor longitud de cableado, así como una integración mucho más fácil.

¿QUÉ ES ULTRA2 SCSI?

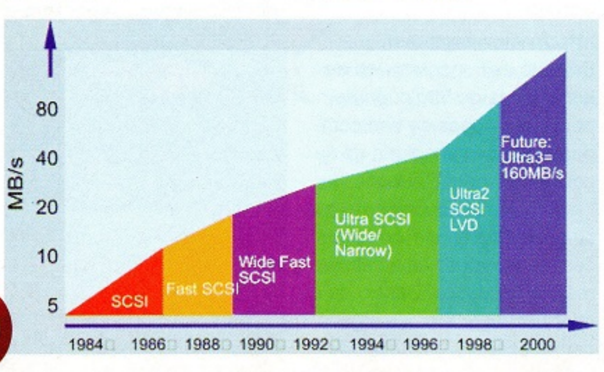
Es un nuevo protocolo SCSI para funcionar a velocidades superiores a 40Mb/s para 8 *bits* Ultra2 y 80Mb/s para el Wide Ultra2 de 16 *Bits*. Ultra2 SCSI es parte de la especificación SPI-2, actualmente desarrollada por el comité X3T10. En ocasiones también se le llama Fast40 por soportar transferencias de 40 Mb/s.

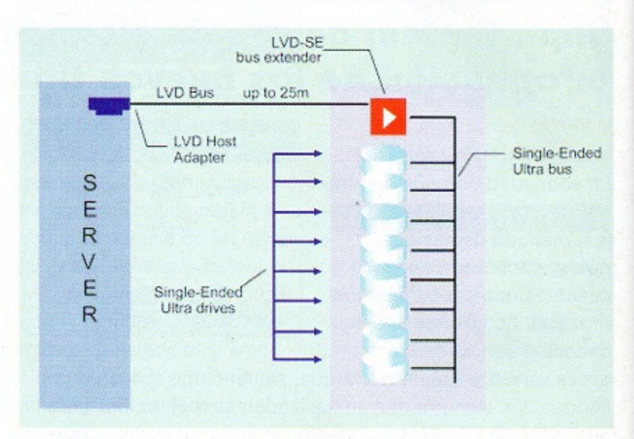
Aparte del aumento del ancho de banda que proporciona Ultra2 SCSI, permite además aumentar la longitud del cable, así como la conectitividad y la flexibilidad. El Wide Ultra2 SCSI puede soportar hasta 15 dispositivos en un sistema de cableado de 12m. Ultra SCSI está, por lo tanto, perfectamente indicado para sistemas *Clustering*, los cuales requieren un gran ancho de banda y cables de mayor longitud.

Ultra2 será adoptado por la mayoría de los fabricantes de controladoras SCSI y discos duros. Actualmente ya están disponibles discos duros de los principales fabricantes. En poco tiempo se espera que se convierta en el estándar SCSI, al igual que pasara con sus antecesores.

EVOLUCIÓN DE SCSI

El sólido BUS SCSI ha sufrido un elevado número de modificaciones a lo largo de su ya dilatada historia de más de 10 años.





En un principio (1984), se trató de diseñar como un estándar para todo tipo de periféricos. Por esta razón, fue adoptado por la mayoría de fabricantes de ordenadores, tanto PC como MAC (recordemos que hasta hace apenas unos años los únicos discos que se podían instalar en un Macintosh eran SCSI), e incluso para equipos de altas prestaciones, como estaciones de trabajo. Gracias a esto fue evolucionando.

El mayor salto se produjo a partir de 1986, cuando comenzaron a duplicarse las velocidades de transferencia. Surgió Fast SCSI con 10 Mb/s... Y llegamos a 1988, cuando se lanza Wide SCSI, de 16 *bits*, con 20Mb/s. A partir de este momento y gracias a la estandarización de este BUS, se trabaja en la velocidad de los periféricos más que en cambiar el BUS en cuestión. Sería en el año 1992 cuando surgiera ULTRA SCSI, que formaba parte de las especificaciones SCSI3 y que, además, presentaba uno de los cambios más radicales, al incluir nuevo cableado y nuevas especificaciones, sin perder compatibilidad. En este momento nos encontramos inmersos en ULTRA2 SCSI, con hasta 80Mb/s. Pero aquí no acaba todo: ya se está trabajando en lo que se llamará ULTRA3 SCSI, un nuevo BUS de velocidades de 160Mb/s. Pero eso es ya otra historia.

ESPECIFICACIONES

Se requiere una conexión de 16 *bits* Wide para poder alcanzar la máxima transferencia de ULTRA2 SCSI (80Mb/s). Debido a ello, el futuro del BUS de 8 *bits* SCSI está bastante limitado. La mayoría de los nuevos diseños incorporan LVD, con el conector SCSI WIDE estándar de 68-pins o el nuevo de 80-pins (SCA II) cuando se usan varios discos y se requiere una fácil integración.

LA TECNOLOGÍA

Esta tecnología es llamada LVD (Low Voltage Differential). LVD presenta ventajas significativas en cuanto a la longitud del cableado y la inmunidad al ruido (ruido eléctrico), sin los problemas de alimentación e integración. Esto se debe a que utiliza un voltaje muy pequeño (1,1v), por lo que los *transcivers* pueden ser implementados en CMOS, permitiendo que sean integrados dentro del propio *chip* SCSI. De este modo se reducen costes, consumo y temperatura.

Desde siempre, SCSI se ha ido implementando para posibilitar un avance a los usuarios, de modo que se ha tratado de posibilitar la compatibilidad en todo momento. Por esta razón, toda la infraestructura, cables conectores y software usado para Fast o Ultra SCSI puede ser también útil para Ultra2 SCSI.

LA COMPATIBILIDAD

Debido a las diferencias en los niveles eléctricos de señal, los dispositivos LVD no pueden operar en el mismo BUS, como los dispositivos SE o HV. Para conseguir esta compatibilidad, los fabricantes de discos duros han desarrollado una serie de circuitos (Universal I/O Cell) que pueden operar en modo SE o LVD. Así, este circuito detecta el BUS y se configura con el modo de funcionamiento adecuado.

En el modo SE el disco duro funcionará a velocidades de ULTRA SCSI. Sólo en caso de que se detecte LVD se activará la transferencia para ULTRA2.

Las combinaciones posibles de los dispositivos SCSI y las velocidades son las siguientes:

Universal I/O Cell ayudará a conseguir una mayor integración con los equipos actuales, reduciendo en gran medida el coste de actualización. De todas formas, se espera que dispositivos como CD-ROMS, unidades de cinta, etc., vengan a partir de ahora preparados para el nuevo BUS.

Ultra2 SCSI es parte del conjunto de especificaciones de SCSI 3, y los nuevos productos Ultra2 serán capaces de funcionar con los antiguos diseños SCSI. Del mismo modo, los SCSI funcionan sobre el nuevo BUS.

Como hemos visto, el único problema es que, cuando en un BUS se ponen varios dispositivos, todos los periféricos responden a la versión más antigua de SCSI. Sin embargo, algunas controladoras SCSI permiten especificar la velocidad para los dispositivos, con el fin de evitar problemas de velocidad.

VELOCIDAD DEL BUS

BUS SCSI	Velocidad Máxima (narrow)	Velocidad Máxima (Wide)
Dispositivos SE	20 MB/s	40 MB/s
Dispositivos SE Y LVD	20 MB/s	40 MB/s
Dispositivos LVD	40 MB/s	80 MB/s

OTRAS VENTAJAS

Hasta ahora la longitud del cable era bastante limitada. Hay que recordar que, para un Ultra SCSI con 4 discos, la longitud máxima del cable es de 3 metros y, para 8 discos, de tan sólo 1,5 metros. Esto limitaba en gran medida hasta ahora las configuraciones de los equipos.

Sin duda, la longitud máxima del cableado es muy importante. Según aumenta el tamaño físico de los equipos y más discos son conectados en configuraciones *clustering*, será más importante la longitud del cable.

Gracias a que Ultra2 SCSI puede ser fabricado utilizando tecnología CMOS, los extensores de BUS pueden ser implementados en pequeños módulos de bajo consumo. Estos módulos permiten grandes innovaciones. Como el bus ULTRA2 puede ser usado en configuraciones de hasta 12m, las pruebas han demostrado que podemos usar conexiones punto a punto de hasta 25m. Esto nos permite conectar una controladora SCSI Ultra2 a un *array* de discos que se encuentren a 25 metros de distancia, usando un extensor del BUS LVD-SE

CONCLUSIÓN

Aunque el BUS SCSI surgiera hace más de 12 años, sigue siendo el más indicado para un gran número de aplicaciones, sobre todo profesionalmente. Una de las claves de que siga vigente después de tanto tiempo es que ha mantenido siempre la compatibilidad hacia atrás; aunque ha cambiado cables, siguen siendo completamente compatibles.

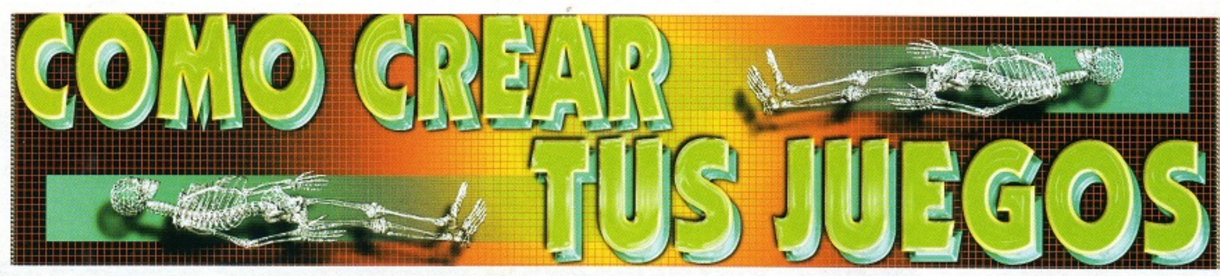
En cuanto a la elección entre un Ultra2 SCSI o un ULTRA DMA/33, podemos decir que, si sólo se van a usar dispositivos como discos duros o CD-ROMS, la elección de uno u otro es sólo cuestión del tamaño de nuestro bolsillo (Ultra2 SCSI en mucho más caro). En este caso, el aumento de prestaciones que tendríamos al adquirir un ULTRA2 SCSI puede que no estuviera justificado por el aumento del gasto económico.

Sin embargo, el BUS SCSI presenta muchas más posibilidades, como la conexión de *scanners*, lectores magnetoópticos y un gran número de dispositivos. Además, Ultra2 SCSI permite la conexión de hasta 12 dispositivos, así como la escalabilidad, por lo cual está muy indicado para su utilización profesional.

J. RODRÍGUEZ

COMPARATIVA DE DISPOSITIVOS SCSI

Estándar	Velocidad del Bus MB/s Max	Ancho del Bus	Longitud (1 solo Dispositivo)	Longitud Diferencial	Longitud LVD	Número Máximo de Dispositivos
SCSI – 1	5	8	6	25	12	8
Fast SCSI	10	8	3	25	12	8
Fast Wide SCSI	20	16	3	25	12	16
Ultra SCSI	20	8	1.5	25	12	8
Ultra SCSI	20	8	3	25	12	4
Wide Ultra SCSI	40	16	-	25	12	16
Wide Ultra SCSI	40	16	1.5	-	-	8
Wide Ultra SCSI	40	16	3	-	-	4
Ultra2 SCSI	40	8	-	-	12	8
Wide Ultra2 SCSI	80	16	-	-	12	16



DETECCIÓN DE COLISIONES

Parece sencillo, pero no es fácil lograr que nuestro personaje se mantenga dentro de la pantalla y reciba el impacto de un proyectil.

Una de las cuestiones más importantes a la hora de programar un videojuego es la de la "Detección de colisiones". Un programa puede ser todo lo bueno que quieras, pero si no tiene una buena rutina de detección de colisiones no vale para nada.

SU MISIÓN

Bajo el nombre de detección de colisiones se engloba un conjunto de rutinas encargadas fundamentalmente de las siguientes tareas:

- Detectar los límites de la pantalla. De esta forma siempre que movamos un objeto o personaje por la pantalla nos aseguraremos que no traspasa los límites de la misma.

- Detectar la presencia de objetos en la pantalla. Con ello se consigue que nuestra rutina detecte que ya existe un objeto en la posición a la que pretendemos mover nuestro objeto y procese si es posible o no realizar el movimiento.

- Detectar que un enemigo o un disparo ha hecho impacto contra nuestro personaje. De esta forma lograremos que, cuando un disparo llegue a la posición ocupada por un personaje determinado, éste reaccione de alguna forma, ya sea muriendo o moviéndose.

Controlando estas tres tareas ya tendremos nuestra rutina preparada.

¿CÓMO IMPLEMENTAR ESTAS RUTINAS?

La programación de este tipo de rutinas es muy variada, dependiendo de las necesidades o limitaciones de cada momento. Deberemos elegirla según nuestras necesidades; incluso, si fuera necesario, podríamos crear nuestro propio sistema...

Una de las formas más sencillas que hay de hacer una rutina de detección de colisiones es basándose en el color de los *pixels*. Este tosco sistema es el que utilizan muchas de las máquinas antiguas. Funciona coloreando todas las partes por las que no se puede pasar, o por lo menos los contornos de un color conocido previamente.

De esta forma, con sólo controlar el color del sitio donde vamos a poner a nuestro personaje sabremos si es posible o no moverlo a esa posición. Este sistema se utilizó mucho en los juegos de coches, ya que además daba la "casualidad" de que la carretera era de color negro y el césped de color verde, con lo que era fácil diferenciarlo. Una posible implementación es la siguiente:

```
Funcion Muevecoche ( x , y : entero);
Si color (x,y) = Verde then
                    PintaCrash(x,y);
        Sino
                    PintaCoche(x,y)
        Finsi
        Fin
```

Su utilidad radica en que no es necesario almacenar ningún dato anterior, como pasa con las rutinas siguientes.

Otra rutina de detección de colisiones consiste en ir controlando la posición de todos los objetos e ir comparando cada vez la posición de cada uno de ellos. Este sistema es bastante rápido, pero tiene el inconveniente de que cuando aumenta el número de objetos que comparar también lo hace el número de comparaciones. Una posible implementación de este sistema de detección de colisiones es la siguiente:

```
Funcion MueveMisil(x,y :entero:
Si x = PosX  and y = PosY
Siendo PosX y PosY la posición de
nuestro personaje
                    PintaBoom(x,y)
        Sino
                    PintaMisil(x,y)
        Finsi
        Fin
```

Se trata también de un sistema muy sencillo, pero a la vez es rápido, ya que sólo se comprueban dos valores entre sí. Esto es incluso más rápido que la rutina anterior, que requiere por lo menos leer de la pantalla un valor. Esto, dependiendo del sistema que esté utilizándose, puede ser muy sencillo, como en la VGA en 320x200 (recordemos que sólo hay que leer una posición de la pantalla en una dirección de



memoria) o tan complicado como en modos SVGA (hay que comprobar si hay que cambiar o no de plano, etc.).

Debemos hablar todavía de otro sistema, el más usado. Se trata de comparar la posición de nuestro personaje respecto a una matriz donde se encuentran marcadas todas las posiciones.

Esta matriz o *array* es una representación más o menos virtual de lo que se encuentra en la pantalla en un instante dado. En esa matriz cada personaje, enemigo o pared está representado por un número (así se ahorra memoria). Con sólo comprobar ese número se sabe si se puede o no avanzar. Este sistema no es del todo desconocido, ya que es el que usamos en los artículos referentes a la programación de juegos de tiles.

Como resumen de estas técnicas, os ofrecemos un listado en Qbasic de un *Pacman* en el que se usan dos de estas técnicas. Se compara con el *array* para ver si nos encontramos dentro de los límites, pero se realiza la comparación con un valor fijo para saber si el fantasma y el *pacman* llegan a la misma posición.

J. RODRÍGUEZ

LISTADO

```
DECLARE SUB Score ()
DECLARE SUB ehitdetect (d$, num)
DECLARE SUB level1 ()
DECLARE SUB createlevel ()
DECLARE SUB drawlevel ()
DECLARE SUB hitdetect (d$)
COMMON SHARED x
COMMON SHARED y
COMMON SHARED pts 'Puntos
COMMON SHARED MAXpts
COMMON SHARED nume 'Numero de
fantasmas o enemigos
nume = 15
DIM SHARED ex(nume)
DIM SHARED ey(nume)

DIM SHARED level(24, 80)

pts = 0: MAXpts = 0
y = 16: x = 40: c = 1
'Ex = 40: Ey = 14
FOR i = 1 TO nume
 ex(i) = 40
 ey(i) = 14
NEXT
CLS

createlevel
drawlevel

LOCATE y, x: PRINT CHR$(1);
FOR i = 1 TO nume
 LOCATE ey(i), ex(i): PRINT CHR$(2);
NEXT
LOCATE 25, 1: PRINT "Pulsa Q para
salir...";
Score

DO
 ''''''''''
 '''Input '''
 ''''''''''
 a$ = INKEY$
 ''''''''''''''''''''''''
 ''' Procesa las teclas '''
 ''''''''''''''''''''''''

 IF a$ = "8" THEN
  LOCATE y, x: PRINT " "
  y = y - 1
  CALL hitdetect("Up")
 ELSEIF a$ = "2" THEN
  LOCATE y, x: PRINT " "
  y = y + 1
  CALL hitdetect("Down")
 ELSEIF a$ = "4" THEN
  LOCATE y, x: PRINT " "
  x = x - 1
  CALL hitdetect("Left")
 ELSEIF a$ = "6" THEN
  LOCATE y, x: PRINT " "
  x = x + 1
  CALL hitdetect("Right")
 ELSEIF UCASE$(a$) = "Q" THEN
  END
 ELSEIF UCASE$(a$) = "C" THEN
  c = c + 1
  IF c > 255 THEN c = 1
 ELSEIF UCASE$(a$) = "X" THEN
  c = c - 1
  IF c < 1 THEN c = 1
 END IF


 ''''''''''''''''
 ' Movimiento Enemigo '
 ''''''''''''''''
IF LLAMADAS = 1000 THEN 'Pausa para
equiparar la velocidad de los enemigos
 LLAMADAS = 0
 FOR num = 1 TO nume

  ed = INT(RND * 100) + 1
  IF ed = 1 THEN

   IF level(ey(num), ex(num)) = 2 THEN
    COLOR 14
    LOCATE ey(num), ex(num): PRINT "o"
    COLOR 7
   ELSE
    LOCATE ey(num), ex(num): PRINT " "
   END IF

   ey(num) = ey(num) - 1
   CALL ehitdetect("Up", num)
  ELSEIF ed = 2 THEN

   IF level(ey(num), ex(num)) = 2 THEN
    COLOR 14
    LOCATE ey(num), ex(num): PRINT "o"
    COLOR 7
   ELSE
    LOCATE ey(num), ex(num): PRINT " "
   END IF

   ey(num) = ey(num) + 1
   CALL ehitdetect("Down", num)
  ELSEIF ed = 3 THEN

   IF level(ey(num), ex(num)) = 2 THEN
    COLOR 14
    LOCATE ey(num), ex(num): PRINT "o"
    COLOR 7
   ELSE
    LOCATE ey(num), ex(num): PRINT " "
   END IF

   ex(num) = ex(num) - 1
   CALL ehitdetect("Left", num)
  ELSEIF ed = 4 THEN

   IF level(ey(num), ex(num)) = 2 THEN
    COLOR 14
    LOCATE ey(num), ex(num): PRINT "o"
    COLOR 7
   ELSE
    LOCATE ey(num), ex(num): PRINT " "
   END IF

   ex(num) = ex(num) + 1
   CALL ehitdetect("Right", num)
  ELSEIF ed > 20 AND ed < 50 THEN

   IF level(ey(num), ex(num)) = 2 THEN
    COLOR 14
    LOCATE ey(num), ex(num): PRINT "o"
    COLOR 7
   ELSE
    LOCATE ey(num), ex(num): PRINT " "
   END IF
   IF x > ex(num) THEN
     ex(num) = ex(num) + 1
     CALL ehitdetect("Right", num)
   ELSE
     ex(num) = ex(num) - 1
     CALL ehitdetect("Left", num)
   END IF


  ELSEIF ed > 10 AND ed < 20 THEN

   IF level(ey(num), ex(num)) = 2 THEN
    COLOR 14
    LOCATE ey(num), ex(num): PRINT "o"
    COLOR 7
   ELSE
    LOCATE ey(num), ex(num): PRINT " "
   END IF
   IF y > ey(num) THEN
     ey(num) = ey(num) + 1
     CALL ehitdetect("Down", num)
   ELSE
     ey(num) = ey(num) - 1
     CALL ehitdetect("Up", num)
   END IF



  END IF
 NEXT
ELSE
LLAMADAS = LLAMADAS + 1
END IF

LOOP

SUB createlevel

 FOR i = 1 TO 80
  FOR j = 1 TO 24
   level(j, i) = 0
  NEXT
 NEXT

 FOR i = 1 TO 80
  level(1, i) = 1
 NEXT

 FOR i = 1 TO 80
  level(24, i) = 1
 NEXT

 FOR i = 1 TO 24
  level(i, 1) = 1
 NEXT

 FOR i = 1 TO 24
  level(i, 80) = 1
 NEXT

level1
END SUB

SUB drawlevel
 FOR i = 1 TO 80
  FOR K = 1 TO 24
   IF level(K, i) = 1 THEN
    COLOR 1
    LOCATE K, i: PRINT CHR$(219);
    COLOR 7
   ELSEIF level(K, i) = 2 THEN
    COLOR 14
    LOCATE K, i: PRINT "o";
    MAXpts = MAXpts + 1
   ELSE
    LOCATE K, i: PRINT " ";
   END IF
  NEXT
 NEXT

END SUB

SUB ehitdetect (d$, num)

 ''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''
 '''Comprueba que los enemigos estan
dentro de la pantalla '''
 ''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''''

   IF level(ey(num), ex(num)) = 1 THEN

    'Golpea la pared
    IF d$ = "Left" THEN
     ex(num) = ex(num) + 1
    ELSEIF d$ = "Right" THEN
     ex(num) = ex(num) - 1
    ELSEIF d$ = "Up" THEN
     ey(num) = ey(num) + 1
    ELSEIF d$ = "Down" THEN
     ey(num) = ey(num) - 1
    END IF
   END IF

   IF ex(num) = x AND ey(num) = y
THEN
    LOCATE 25, 1: PRINT "Has perdido!!
";
    WHILE INKEY$ = ""
    WEND
    END
   END IF

   ''''''''''''''''''''''
   ''' Pinta el  caracter  '''
   ''''''''''''''''''''''



    LOCATE ey(num), ex(num): PRINT
CHR$(2);



END SUB

SUB hitdetect (d$)

  IF level(y, x) = 1 THEN

   IF d$ = "Left" THEN
    x = x + 1
   ELSEIF d$ = "Right" THEN
    x = x - 1
   ELSEIF d$ = "Up" THEN
    y = y + 1
   ELSEIF d$ = "Down" THEN
    y = y - 1
   END IF

  ELSEIF level(y, x) = 2 THEN
   pts = pts + 1
   Score
   level(y, x) = 0
  END IF
  IF pts = MAXpts THEN
   LOCATE 25, 1: PRINT "Has Ganado!!!
";
   WHILE INKEY$ = ""
   WEND
   END
  END IF
  ''''''''''''''''''''''
  ''' Pinta el PACMAN    '''
  ''''''''''''''''''''''

    LOCATE y, x: PRINT CHR$(1);


END SUB

SUB level1

''''''''''''''''''''''''''''
''' Pinta las pelotitas ''''''
''''''''''''''''''''''''''''

 FOR K = 2 TO 79 STEP 2
 FOR i = 2 TO 23 STEP 1
  level(i, K) = 2
 NEXT
 NEXT


 FOR i = 3 TO 35
  level(22, i) = 1
 NEXT

 FOR i = 14 TO 22
  level(i, 3) = 1
 NEXT

''''''''''''''''''''''''''''''

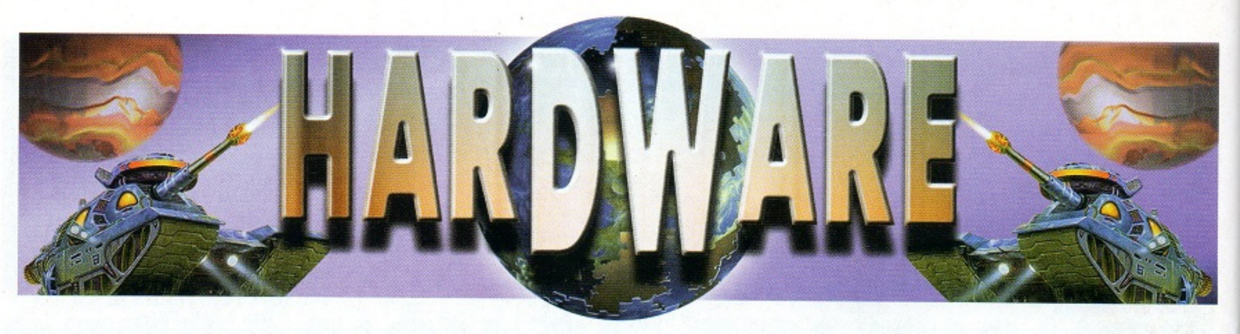
 FOR i = 3 TO 35
  level(3, i) = 1
 NEXT
 FOR i = 3 TO 11
  level(i, 3) = 1
 NEXT
''''''''''''''''''''''''''''''
 FOR i = 45 TO 78
  level(3, i) = 1
 NEXT
 FOR i = 3 TO 11
  level(i, 78) = 1
 NEXT
''''''''''''''''''''''''''''''
 FOR i = 45 TO 78
  level(22, i) = 1
 NEXT
 FOR i = 14 TO 22
 level(i, 78) = 1
 NEXT
''''''''''''''''''''''''''''''


''''''''''''''''''''''''''''''
 FOR i = 24 TO 38
  level(10, i) = 1
 NEXT
 FOR i = 42 TO 56
  level(10, i) = 1
 NEXT
 FOR i = 10 TO 13
  level(i, 24) = 1
  level(i, 56) = 1
 NEXT
 FOR i = 24 TO 56
  level(15, i) = 1
 NEXT
''''''''''''''''''''

 FOR i = 5 TO 35
  level(20, i) = 1
  level(5, i) = 1
  level(20, i + 40) = 1
  level(5, i + 40) = 1
 NEXT
 FOR i = 7 TO 35
  level(18, i) = 1
  level(7, i) = 1
  level(18, i + 38) = 1
  level(7, i + 38) = 1
 NEXT
 FOR i = 14 TO 20
  level(i, 5) = 1
  level(i, 76) = 1
  level(i - 9, 5) = 1
  level(i - 9, 76) = 1
 NEXT
 FOR i = 9 TO 16
  level(i, 7) = 1
  level(i, 74) = 1
 NEXT

END SUB

SUB Score
 COLOR 7, 1
 LOCATE 1, 1: PRINT "Puntuacion: "; pts
 COLOR 7, 0
END SUB
```



CREATIVE SOUND WORKS CSW 200

Si los graves se te resisten, ríndete a este paquete que pone e tu disposición la compañía Crative Labs. Está compuesto por dos pequeños altavoces y un potente *subwoofer*.

Los dos primeros se encargarán de reproducir los sonidos medios y agudos. Su rango de frecuencias oscila entre los 150 hertzios y los 20 KiloHertzios. Con una potencia musical de 7 vatios, pueden acoplarse fácilmente sobre la superficie de tu mesa, pues poseen unas plataformas metálicas o un velcro adhesivo.

En cuanto al altavoz de graves, es demasiado grande para ponerlo en la mesa. Su potencia musical alcanza los 15 vatios, y apenas se percibe su distorsión. Su rango de frecuencias oscila entre los 30 y 150 Hertzios (¿para qué quieres más, teniendo el cuenta que el más fino oído humano no es capaz de percibir sonidos por debajo de los 20 Hertzios?). Posee un amplificador y un control de graves que te permitirá adaptarlo a tus gustos.



Tenemos que señalar, además, que posee un control de volumen en el propio cable de conexión de los altavoces con la tarjeta del ordenador. De esta manera tienes la posibilidad de modificar a tu antojo el volumen sin que tengas ninguna necesidad de recurrir a la tarjeta de sonido.



Dadas las prestaciones que ofrece, su precio es asequible. Además, es posible utilizar los altavoces con aparatos de televisión o de música, y su capacidad de reproducción es aceptable. Si buscas un producto de este tipo, toma en consideración el que presentamos.

FICHA:
Nombre: Creative Sound Works CSW 200
Fabricante: Creative Labs
Distribuidor: Creative Labs
Precio: 25.000 ptas (+IVA)
Valoración: 75

MONSTER SOUND 3D

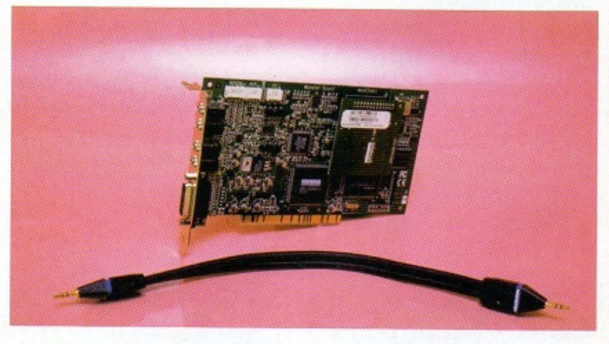
La compañía Diamond, que empieza a hacerse con un lugar de importancia en el mundo en que se mueve, continúa ofreciéndonos nuevos productos en el campo de las tarjetas de sonido.

Esta tarjeta Monster Sound 3D posee un sistema de sonido posicional que te permite conectar dos parejas de altavoces estéreo.

Además, acelera los APIs 3D DirectSound de Microsoft; así, los videojuegos que estén preparados para estos APIs "marcharán" con más soltura. La relación señal/ruido que ofrece la tarjeta es superior a 88 dB.

Algunos de los juegos que te ofrecen para que percibas prontamente la calidad de la tarjeta son *Outlaws*, *Simcopter* o *Tiger-Shark*. Con el paquete incluyen, además, utilidades para configurar y ajustar convenientemente la tarjeta.

Por último, no tienes porqué desechar tu tarjeta antigua: Monster Sound 3D te permite conectar una segunda tarjeta de sonido.



Ideal para todos aquellos que sepan disfrutar de los juegos y para crear, en general, la sensación de tridimensionalidad. Los amantes del sonido de calidad, en fin, no la pueden pasar por alto. Una interesante opción si estás pensando en actualizar tu tarjeta de sonido.

FICHA:
Nombre: Monster Sound 3D
Fabricante: Diamond
Distribuidor: ABC Analog
Precio: 35.200 ptas (+IVA)
Valoración: 78

HIT PARADE

Sólo tímidamente han llegado nuevos títulos hasta la lista de éxitos de este mes. Esto se debe a que los grandes títulos del momento se encuentran tan arraigados en nuestro *hit* que difícilmente dejan un sitio libre para los nuevos valores.

Fifa Soccer 98

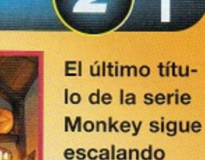


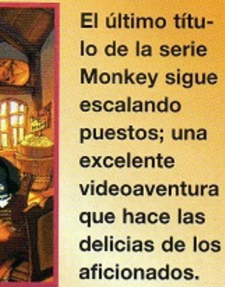


Permanece en el primer puesto por tercer mes consecutivo, pero es que el fútbol en España tiene mucho tirón, y él es el rey.

Monkey 3







El último título de la serie Monkey sigue escalando puestos; una excelente videoaventura que hace las delicias de los aficionados.

Quake 2





La segunda parte del rey de los arcades tridimensionales hace su aparición en la lista y promete estar mucho tiempo en ella.

Jedi Knight





Al hilo de *La Guerra de las Galaxias*, un arcade 3D que ha engatusado a los usuarios, pese a los nuevos títulos del género.

Tomb Raider II





Lara Croft sube, como esperábamos, pues es muy querida entre los lectores. ¿Aguantará los embates de los nuevos títulos?

Worms 2







Los gusanitos belicosos más divertidos del mercado han descendido unos puestos, pero se mantienen encima de la cuerda floja.

Blade Runner 7 N



Deckard ha llegado a nuestros PCs después de su peligrosa andadura en el mundo del cine. Veremos si cuaja entre los lectores.

G-Police

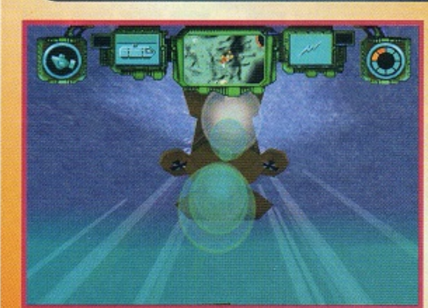





Policías del futuro se enfrentan a los "malos" en naves que se deslizan en tus manos. Uno de nuestros Juegos del Mes.

Sub Culture

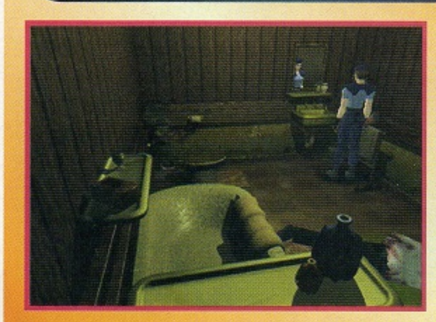




El fascinante mundo submarino al alcance de los usuarios, aunque no de la mano del querido comandante Cousteau.

Resident Evil



Se resiste a abandonar la lista esta conversión de consolas. Un arcade con toques de aventura que os ha enamorado a todos.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.

1. PC FÚTBOL 6.0
2. F-22 DID ADF
3. AGE OF EMPIRES
4. MONKEY ISLAND 3
5. TOMB RAIDER II
6. FIFA SOCCER '98
7. BLADE RUNNER
8. H. MONSTERS
9. QUAKE II
10. NBA LIVE '98

GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 32

Éstos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número treinta y dos de nuestra revista. Esperamos que sigáis participando con nosotros en la confección de esta lista:

- **ARTURO SANZ GÓMEZ (MADRID)**
- **JOSÉ G. URKIOLA JAIO (Bilbao, VIZCAYA)**
- **FCO. JAVIER GINZO GLEZ. (Luarca, ASTURIAS)**
- **JAIME RUIZ SÁNCHEZ (BARCELONA)**
- **JOSÉ MEDINA SÁNCHEZ (Cornellá, BARCELONA)**

¡SÚMATE A NUESTRO HIT PARADE!

Si estás interesado en participar en nuestra lista de éxitos, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

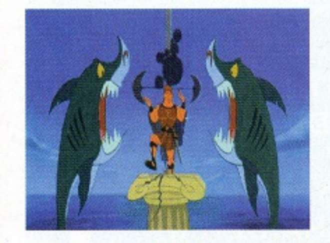
PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)



HÉRCULES

El divertido programa de Disney Interactive, basado en la película del mismo nombre, cuenta con un útil y cómodo sistema de *passwords* que te permiten acceder a las diversas fases del juego en los distintos niveles de dificultad.

Introduce los que te mostramos en la pantalla que aparece como opción dentro del menú principal. En el modo fácil, los tres últimos *passwords* te dicen que no puedes acceder a esas fases; es más fácil, pero no te ofrece todas las ventajas.



	FÁCIL	MEDIO	DÍFICIL
ENTRENAMIENTO			
DESAFÍO			
BOSQUE			
TEBAS 1			
TEBAS 2			
HIDRA			
MEDUSA			
CÍCLOPE			
TITÁN			
TORMENTA			
TORBELLINO			
VER VÍDEOS			

QUAKE 2

Desde luego, la segunda parte del rey de los arcades tridimensionales posee un buen puñado de códigos que te ayudarán a vencer a las fuerzas del mal.

Para poder disfrutar de ellos no tienes más que teclearlos en el modo consola, al que accedes al pulsar la tecla que se encuentra encima del tabulador.







god: Modo Dios.
notarget: Modo sin mirilla.
noclip: Sin *clipping*.
Nomonsters: Sin enemigos.
give all: Muestra todos los items.
give jacketarmor: Te proporciona la coraza.
give blaster: Obtienes la formidable blaster.
give shotgun: Consigues la escopeta.
give sshotgun: Obtienes la súper escopeta.
give machinegun: Te proporciona la imprescindible ametralladora.
give grenadelauncher: Consigues el lanzador de granadas.
give rocketlauncher: Logras el lanzador de cohetes.
give shells: Te haces con los escudos
give bullets: Recargas todas tus balas.
give cells: Logras células de energía.
give grenades: Te proporciona granadas.
give rockets: Consigues los cohetes.
give slugs: Te da *slugs*.
give mines: Te haces con las minas.
give nuke: Te otorgará los *nukes*.
give quad: Aún más daño.
give invulnerability: Te vuelves invulnerable.
give silencer: Obtendrás el silenciador.



give rebreather: Te da la máscara para que puedas respirar bajo el agua.
g unlimited ammo 1: Aumenta la munición hasta 999, y además luego no decrece. No funciona en todas las versiones del programa.

MEN IN BLACK

Esta mezcla de aventura y arcade de Gremlin, cuenta con unos cuantos trucos a los que podrás acceder si pulsas la tecla ESCAPE y tecleas **DOUGMATIC**.

Una vez tecleada esta palabra clave, tendrás la posibilidad de teclear los siguientes códigos por el mismo sistema, es decir, presionando antes ESCAPE:

PROTECTME: Inmortalidad.
AGENTJ: Will Smith sale con el traje MiB.
AGENTK: Aparece Kevin Cunningham.
AGENTL: La agente Laurel Weaver.
AGENTX: Un personaje secreto con traje MiB.



ARCTIC: Te lleva a la primera misión MiB.
HQ: Te lleva al cartel MiB.
GIVEME: Todas las armas.
LOADME: Munición ilimitada.
HEALME: Repone la salud.



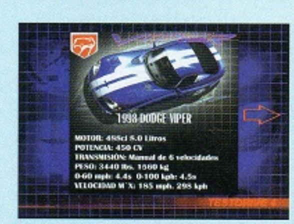
TEST DRIVE 4

Para acceder a los trucos de **Test Drive 4** de Accolade, debes ir a la pantalla de Salvar juego, seleccionar la décima posición, escribir alguno de los códigos que siguen y pulsar ENTER. Te recordamos que deberás introducirlos cada vez que arranques el juego, ya que no se guardan como ocurre en otros juegos de este tipo:

STICKIER: Los coches dan extraños trompos en los choques.
AARDVARK: Sin colisiones. Atraviesas a los enemigos.
SRACLLA: Podrás elegir todos los coches.
LEVELLLA: Todos los circuitos.
MIKTROUT: Los coches crecen de tamaño.
MPALMER: Los coches menguan.
BIRDVIEW: Cámara a vista de pájaro.



NITROXXX: Nitros. Se activan con el botón del claxon.
BANDW: Modo blanco y negro.
CREDITZ: Muestra los créditos del juego.
GONZON: Es el modo ultrarrápido.
ITSLATE: Sin ningún efecto especial.
NOAICARS: Sin coches del ordenador.
SPAZZY: Modo Acid.







EXCALIBUR 2555 AD

Para acceder a los trucos de esta aventura, pausa el programa con ESCAPE. Mantén pulsado **F12**, pulsa los cursores que siguen, suelta **F12** y continúa el juego. Sale un mensaje con el truco.



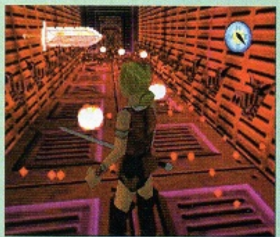
Abrir puertas (excepto en la habitación en que estás):
Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Arriba, Arriba, Arriba, Arriba.

Salud completa:
Arriba, Arriba, Arriba, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda.

Máximo poder de la espada en todo momento:
Arriba, Arriba, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda.

Saltar de nivel:
Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, Derecha, Arriba, Arriba, Arriba.





BUST A MOVE 2

Si quieres acceder a la selección de nivel de este juego de Acclaim basado en la conocida recreativa de Taito, sigue los siguientes pasos:

Ve al primer nivel del modo historia. Pulsa ESPACIO para empezar y, cuando el juego diga lo de "Ready Go!", pulsa **P** y teclea **ACLAIM**. Si no te sale a la primera, inténtalo de una vez más. Aparecen unas letras en pantalla. Muévete mediante los cursores por ellas y pulsa la tecla ESPACIO para acceder al nivel que hayas elegido elegido.





¡MÁNDANOS YA TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Puedes colaborar con nosotros; si tienes un buen truco, no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego.

PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Y si tienes correo electrónico, nuestra dirección es:
pcplayer@towercom.es



MEGAMONKEY 3: DIARIO DEL CAPITÁN

Apenas cierro los ojos, veo a la hermosa Elaine. Sin embargo, sobre su rostro bello e inigualable se cierne la sombra de mi enemigo LeChuck. Voy a necesitar todo mi ingenio para recuperarla.

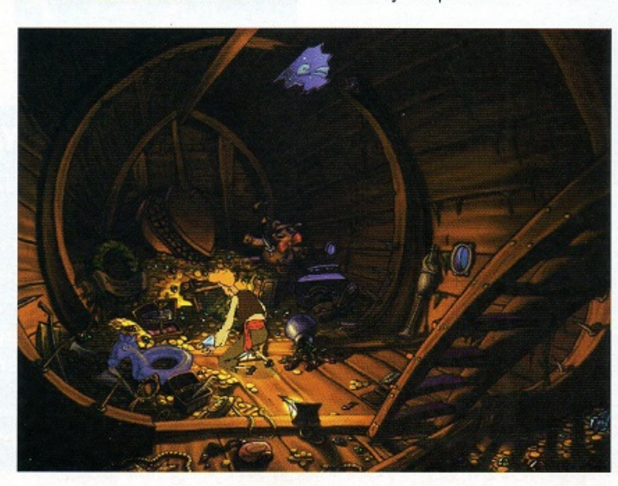
¡Diablos!, no he hecho más que ver a mi dama y ya me encuentro atrapado. Gracias a Dios, tras hablar con el temible pirata, veo que no lo es tanto. Cuando se echa a llorar, no pierdo tiempo y recojo el garfio y el escobillón. Con el cañón elimino todas las tropas de la ultratumba que tengo al alcance. Con el garfio y el escobillón alcanzo a recoger unos desperdicios entre los que hay una salvadora espada y el brazo de un esqueleto; de paso, golpeo la calavera de Murray que, mucho me temo, no me abandonará en toda la aventura.

La espada cortará sin problemas la cuerda de sujeción del cañón. Lo disparo una vez más... Y logro salir. Sin embargo, LeChuck "perece" de nuevo, a lo grande, y ahora estoy atrapado dentro de la bodega. Me veo rodeado de multitud de objetos, la mayor parte de los cuales, dadas las circunstancias, son inútiles. Entre todos los objetos sólo me interesa una bolsa de monedas de madera, debajo de la cual hay un hermoso diamante. Éste, en contacto con la escobilla, hace entrar el agua.

UNA DAMA DE ORO

La felicidad, en la forma de Elaine, apenas me dura. En este segundo capítulo empiezo por hacer caer a mi encantadora dama en una maldición... Antes de abandonar a la dorada doncella en la playa, recojo una brasa que se encuentra en la arena. Nunca sé qué voy a necesitar más adelante.





El primer lugar que debo visitar es un tenebroso lago con los restos de un buque. Allí, por segunda vez, me saluda Murray; haciendo caso omiso de él, subo al buque. Antes de llamar la atención de la Sacerdotisa Vudú tirando de la lengua del cocodrilo disecado, me hago con el pegamento y el alfiler del suelo y un paquete de chicles (sólo cuesta una moneda de madera). La Sacerdotisa Vudú me dice que debo viajar a la isla Blood, y para ello necesito un mapa, un barco y una tripulación. De modo que me dirijo al pueblo.

En el puesto de limonadas, salvo perder el tiempo con el caradura de Kenny, por ahora no hay nada que hacer. En la plaza del pueblo, sin embargo, hay un teatro que puede resultar muy provechoso. Entro por la puerta trasera. En el camerino hay un chaquetón con caspa que resulta ser un montón de piojos; en el bolsillo hay un guante que también me servirá. Sobre el tocador hay una varita mágica; aplicada sobre el sombrero descubro un libro de ventriloquia.

En la parte baja del pueblo está la barbería. Los tres trabajadores serán mi tripulación. A Van Helgen lo reto a un duelo con el guante. En el duelo elijo los banjos. Para





vencer, me fijo en las cuerdas que toca al detenerse y las reproduzco. Cuando se pone virtuoso, lo mejor es un balazo. A los otros dos peluqueros todavía no puedo convencerles, pero sí puedo echar al cliente. Mezclo los piojos con el peine y el peluquero, aterrorizado, lo deja calvo. Ahora me va a cortar el pelo a mí; hacerme con el pisapapeles y las tijeras del techo es coser y cantar. Una cosa más, antes de salir. Le doy un golpe amistoso a Bill el Degollador y, sorprendentemente, casi se ahoga. Con otro golpe le salvo la vida: escupe un caramelo, que debo recoger.

EN PELIGRO DE MUERTE

Vuelvo a la caseta de la limonada. A su derecha hay unas flores típicas y unos matorrales. Con las tijeras me hago con una flor y me abro paso a través de los matorrales. Una serpiente me engulle. Pero en su estómago hay muchas cosas. La flor típica mezclada con el jarabe hará vomitar a la serpiente.

Ahora me hundo en arenas movedizas. Un globo de helio con el pisapapeles y una caña y una espina que hay



por allí me permiten escapar. Por los pelos. Además, ahora tengo una reserva para el hotel que me va a servir inmediatamente.

Al entrar en el hotel, el pirata barbudo se ve obligado a aceptar mi reserva. En la misma entrada hay unas apetitosas galletas; no puedo remediarlo y le pego un bocado a

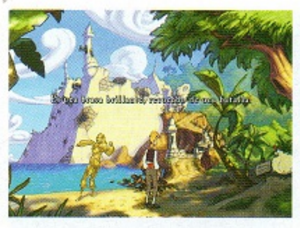


una: ¡está llena de gusanos! En el otro lado de la sala hay un tipo sentado. En cuanto lo toco, veo que se trata de un cadáver... con un cuchillo en la espalda que, desde luego, me puede ser muy útil.

En la mesa hay un pollo reseco, con el que sólo pueden los gusanos. Dentro descubro un carné de club. Antes de dirigirme a la playa, donde está el club, no olvido hacerme con la bandeja pastelera y el cortador de galletas, por si las moscas.

LA TRIPULACIÓN AL COMPLETO

Además, el diente de oro del hostelero parece valioso. Le doy el caramelo; cuando se rompe el diente, le entrego un chicle. Cuando hace una pompa, la exploto con el alfiler y el diente cae al suelo. Ahora como yo mismo un



chicle y hago monerías con él hasta que esté lo suficientemente blando. Entonces aspiro helio, mezclo la masa de chicle con el diente y hago una hermosa pompa... Ésta sale por la ventana: de otro modo, el hostelero no me permite salir. Fuera, la bandeja pastelera me ayuda a encontrar el diente en el charco de fango. Con mostrarle este diente a Bill el Degollador, ya tengo otro tripulante.

Sólo me falta McMutton. Para vencerle en la prueba del cáber, me dirijo a la explanada de los troncos. Allí,



en primer lugar, utilizo el cortador de galletas con el tronco de caucho, lo que me será útil más tarde. Luego corto el burro con el cuchillo de cocina y utilizo la brasa sobre el licor vertido. Tras la explosión, queda un tronco de caucho. Vencer a McMutton es ahora cosa de niños.



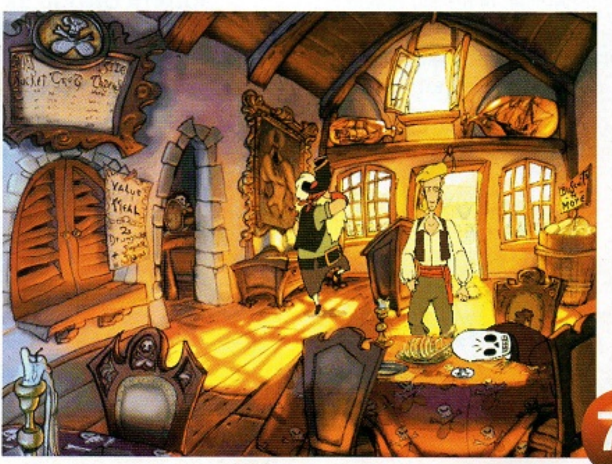
PÁLIDO DOMINGO

En la caseta de la playa, el impertinente chico que la vigila me deja pasar con este carné. Cojo, antes de pasar, tres toallas, y las mojo en el cubo de hielo. Una cosa más: al crío no le viene mal un buen toque con las toallas. Cuando se vaya, me hago con el aceite, imprescindible. Gracias a las toallas húmedas no me quemo con la arena ardiente de la playa.

Si el señor Pálido Domingo quiere bebida, la tendrá. Kenny se enfada cuando logro beber con la taza de Pálido. Así, me quedo con la jarra y la taza. A la derecha de la caseta hay un barril de tinta; allí lleno la jarra. Vuelvo con el señor Pálido y le doy la jarra. La deja sobre su panza; el tinte le hará creer que se está quemando. En su espalda está el mapa de la isla Blood. El aceite hará que cueza; aunque me da bastante asco, un mapa de piel siempre es un mapa.

UNA PANDA DE MONOS

Voy ahora a la playa. La barca se repara fácilmente con el tapón de caucho, siempre y cuando primero lo hunte con pegamento. El





barco está tomado por un montón de monos. Cuando me atrapan, me echan por el trampolín. A mí me interesa que me pasen por alquitrán y plumas, así que corto el trampolín con la sierra y vuelvo a subir. Sin quitarme la apariencia de gallina, voy a ver al hostelero. Me arrea un sartenazo, pero entro en el barco.

El truco para librarse de Fossey es utilizar el libro de ventriloquia, conseguido en el sombrero de mago, sobre el Capitán LeChimp. Lo único que me interesa de esa habitación es el mapa del tesoro. Este mapa contiene unas coordenadas, que se corresponden con los botones que hay que pulsar en el teatro, en el panel de las luces que está sobre el escenario. Una vez marcadas, indican el lugar en el que está enterrada Elaine.

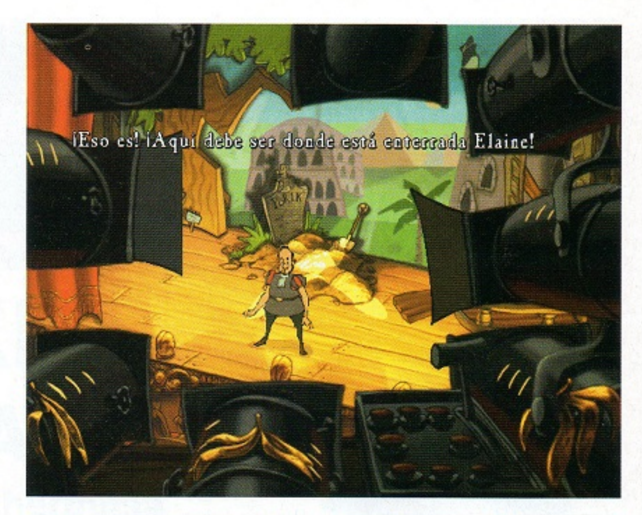
Para desprenderme del pesado del actor, impregno de grasa de pollo las bolas de cañón de la antesala. La pala que está sobre el montón de arena me permitirá rescatar a Elaine, que pasará a decorar mi barco.

RUMBO A LA ISLA BLOOD

Para alcanzar mi destino tengo que vencer a todos los piratas que se crucen en mi camino. Se trata de batallas dialécticas. Para enfrentarme a ellas, lo mejor es apuntar las respuestas correctas a cada pregunta. Cuanto más pierda, al principio, más preguntas y respuestas sabré, y cuantas más sepa, más fácil será ganar. El último contrincante, el Capitán Rottingham, es el más difícil. Para enfrentarme con él, además, necesito el arma más poderosa que tiene Kenny, ahora metido a traficante de armas. Con los tesoros ganados a los demás piratas podré comprar lo que quiera. Con Rottingham las respuestas no son las estándar, pero se le parecen: si presto mucha atención puedo hacerlo con facilidad.

Sin embargo, nada más llegar a la isla Blood sufrimos un naufragio. De los restos, por ahora sólo puedo coger la loción de afeitar; tengo que morder su tapón para abrirla. McMutton me habla de alquitrán... ¡Ya veremos!

Primero visitaré el cementerio. Allí, en la zona del enterrador, encuentro un martillo y un cincel. Aunque huelen mal, quizá me sirvan los pelos del perro. Dándole la galleta de apariencia sabrosa, además, me morderá. En el bar del hotel, Madame Xima me da, una tras otra, cinco cartas de la muerte. El camarero borracho sólo me permite coger los folletos, el libro de recetas y el cojín del taburete.







En la habitación del fondo, me hago con el imán de la nevera y corto un poco de queso con el cincel.

Según el libro de recetas, necesito pelo del perro que me mordió, un huevo y pimienta. Para atrapar el huevo, en la playa, dejo bajo él, en el suelo, el cojín. Luego golpeo el árbol de caucho con el martillo. La pimienta está a la derecha del molino. Con los tres ingredientes, el camarero fabrica el "jarabe" y me da lo que sobra. Aprovecho al máximo la conversación con el camarero. Debo pedirle, antes del grog, una bebida de frutas con sombrilla.

Antes de beberme el grog, lo mezclo con el remedio contra la resaca (para abrirlo, necesito el cincel). Muero sin remedio (creo que me lo habían avisado...). El cincel me ayuda a salir de la tumba. Aprovecho para recoger todos los clavos que hay en ella. El cincel también me ayuda a liberar a Stan, que me da una tarjeta muy útil.

En la primera planta del hotel, entro en la habitación abierta y golpeo el clavo con el martillo. Salgo al pasillo y recojo el clavo y el cuadro. La tarjeta de Stan me permite abrir el dormitorio cerrado. Con los clavos logro mantener abierta la cama plegable, y cojo el libro del esqueleto. Un libro muy educativo, mejor lo leo.

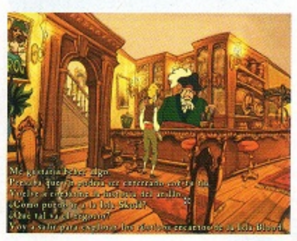
Antes de bajar las escaleras, recorto el retrato que tengo en mi poder y cuelgo el fondo en la puerta del primer dormitorio. Entro en él y me asomo. Al bajar, acabo de convencer a SopaBuena de que soy parte de su familia con una conversación a fondo, siempre con su tía de por medio. Con el truco del grog mezclado con el "quitaresacas", vuelvo a morir.













La charla con el fantasma es muy interesante. Al fondo a la izquierda de la cripta hay una palanca que me servirá más adelante; vuelvo a encontrarme con Murray, aunque esta vez lo recojo. Mirando a través de la grieta puedo charlar con el enterrador, que pasa de mí. Con el brazo de esqueleto, previamente embadurnado de pegamento, me hago con la linterna. Poso ésta en la losa y uso a Murray sobre ella. Al salir de la cripta, debo visitar a Stan. Cuando le entrego mi diente de oro me hace un seguro de vida.

Para acabar una bonita historia de amor, en el hotel libero el esqueleto utilizando la palanca en la cama.

EL FARO

Es el momento de ir al pueblo. Al entrar en él, recojo el bloque de tofu, la barrena y el vaso de medidas. Charlo todo lo que puedo con el nativo disfrazado de limón. Luego utilizo la barrena con el bloque de tofu y me disfrazo con él. Sólo me queda echar un poco de queso en la boca del volcán.

Vuelvo al hotel y, en la olla que está en el porche, sobre la barbacoa, echo el queso que me queda. Si le llevo la cacerola a McMutton, me entregará la loción de manos.

Voy al molino y subo usando el paraguas con las astas. Lleno el vaso de medidas de dulce agua. En el claro donde está Elaine, las luciérnagas entrarán en la taza de medidas. Pero, para que se queden ahí y sigan vivas, hay que hacer agujeros en la tapa con el cincel o las tijeras. Antes de dejar el claro, le quito a Elaine la sortija con la loción de manos grasienta. La linterna de luciérnagas es útil en el faro, pero me falta el espejo.

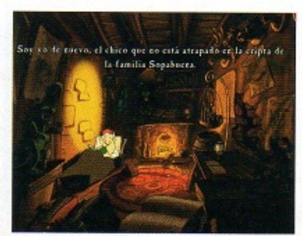
Para conseguirlo, vuelvo al hotel y cojo el espejo que está junto a la barra. En su lugar pongo la cara del retrato, de modo que SopaBuena me deje marchar. Lo sitúo en el faro, que ya ilumina.

En la playa, el Galés Volador me exige una brújula. Como he leído la enciclopedia de mi inventario, sé lo que me hace falta. Imanto el alfiler con el imán y lo utilizo con el corcho. Lleno el vaso de medidas con agua de mar e introduzco en él el corcho y el alfiler imantado. Con la brújula, el Galés Volador me lleva a Isla Skull.

Allí debo subir a la cima. Cuando el peculiar ascensorista me hace caer por el acantilado, abro rápidamente el paraguas. Así llego a la cueva del rey André. Éste sólo me escucha si le digo que tengo mucho dinero. Nos jugamos el diamante a una partida de póquer, que logro vencer dándole las cinco cartas del tarot.

De vuelta en isla Blood, aplico el diamante que acabo de conseguir en el resto del anillo embrujado y se lo pongo a Elaine... que revive.











EL ÚLTIMO ATAQUE DE LECHUCK

Hablo con LuChuck sólo un rato, porque acaban cansándome sus interminables historias. Cuando abro la puerta... ¡Me he convertido en un niño de siete años!

Dinghy Dog, por supuesto, no será capaz de adivinar mi edad. En teoría puedo elegir cualquier regalo (incluido el ubicuo Murray), pero en la práctica sólo puedo escoger el ancla. No importa, en realidad es lo único que me puede ser útil ahora.

Tengo que fabricar un merengue muy especial. Utilizo la crema de afeitar con la bandeja del pan, e introduzco allí al ancla. Se la doy a la rata gigante, que, al mostrarme el funcionamiento del cañón, desgracia al pobre payaso. Me coloco en el lugar de éste y consigo un poco de merengue en la cara.

Ahora incordio durante un rato a Dinghy Dog, que me acaba por morder, cosa que aprovecho para hacerme con un poco de su pelo. En el puesto de bebidas y helados me dan un helado. Tengo que mezclarlo con pelo de Dinghy Dog, merengue y pimienta, que acabo de recoger de ese mismo mostrador. Me como el resultado y.. recupero mi tamaño. Ya puedo entrar en la montaña rusa.

LA MONTAÑA RUSA

Para utilizar cada escenario salto del coche al entrar en él. En cada uno de ellos sólo hay un objeto útil. En el decorado del ahorcado, la soga, en el barco el barril de ron y en la escena de tortura el aceite que está dentro de la lámpara (tras apagar el fuego).

Por último, en la escena de hielo hunto de aceite la soga y la enlazo con el barril. Dejo el conjunto a los pies del mono gigante. Cuando aparece LeChuck y me va a echar fuego, uso sobre él la pimienta para que estornude. LeChuck vuela por los aires.

R. M. Claudín



TOMB RAIDER 2

Aquél que lleve la daga de Xian en el pecho poseerá el poder del dragón. Acompaña a Lara Croft en su viaje desde Venecia hasta la misma guarida del mítico dragón de Xian.

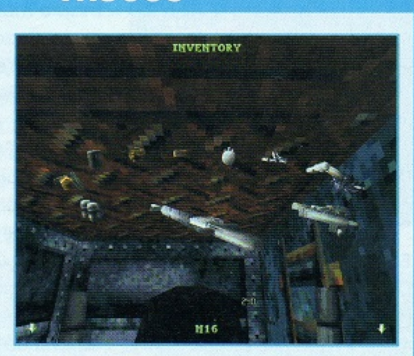
Excelente es este programa, que han traído hasta nosotros los geniales chicos de la compañía Eidos. Lara Croft retoma con energía los derroteros de una nueva aventura, dispuesta a comerse un mercado en el que se ha convertido en una verdadera reina. En esta ocasión se ve envuelta en un misterio que la va a llevar a los más dispares rincones de nuestro planeta.

El programa es una maravilla (sobre todo si eres el afortunado poseedor de una tarjeta aceleradora de las tres dimensiones), y no sólo por su conocida protagonista femenina. Sin embargo, su complejidad es tal que desgraciadamente una solución completa que lo analizase a fondo ocuparía excesivo espacio en una revista. Paciencia, si no se puede, no se puede...

Por este motivo, hemos decidido centrarnos únicamente en los aspectos más complicados de cada una de las fases. Esperamos que sea suficiente para que te puedas defender. Lara Croft se enfrenta en esta entrega a muchos más peligros que en la primera parte. ¡Necesita tu ayuda!

Á L. Mozún

TRUCOS



Si, a pesar de todas las pistas que te ofrecemos dentro de este extenso artículo, no logras superar las distintas fases de este complejo programa de la compañía Eidos, aquí te ofrecemos dos estupendos trucos que pueden ser de gran ayuda.

Para obtener todas armas y munición infinita:

Un paso corto adelante, un paso corto atrás, tres giros (manteniendo pulsado el botón) en cualquier dirección, y luego salto adelante.

Para saltar de nivel:

Un paso corto adelante, un paso corto atrás, tres giros (manteniendo pulsado el botón) en cualquier dirección, y salto hacia atrás.

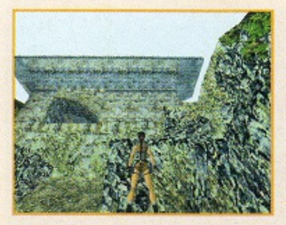
Si no te sale a la primera, inténtalo otra vez. No te preocupes, no importa que te pases de las tres vueltas...

1- THE GREAT WALL

Entra en el agua y gira por la izquierda de la piedra grande. Sube a la piedra y mata al tigre que aparece. Empieza a escalar por la ladera de la montaña hasta llegar a un edificio. Entra y déjate caer por el hueco que hay en una de las esquinas. En la siguiente zona usa la palanca para acceder a la gran muralla. Elimina a los pájaros que te atacan; una vez hecho esto, tírate al agua que hay en la zona izquierda y coge la llave para pasar a la siguiente torre de la muralla.

Súbete a la parte superior del siguiente edificio y recupera la llave para poder continuar tu camino. Sigue avanzando hasta llegar a una zona con suelo frágil. Corre hacia la puerta y gira a la derecha para evitar unas piedras que empiezan a rodar, continúa corriendo y salta sobre los pinchos. Tras más carreras frente a paredes que se mueven llegarás a una cuerda que cuelga sobre un barranco. Utiliza la cuerda para poder salvar el desnivel que hay.





2- VENICE

Cuando elimines a los enemigos que hay a la vista, sumérgete en el canal y bucea bajo la puerta. Sal del agua y pulsa el botón para abrir una puerta. Vuelve al agua, entra en el edificio que protegía el tipo del bate y sube hasta el tejado. Dispara a la ventana y usa el toldo para llegar hasta la llave que abre la puerta que guarda el bote. Atraviesa la puerta que abriste antes. Siguiendo por ahí llegarás hasta una palanca que abre las puertas del canal.

Vuelve hasta el bote y abre la puerta que tiene. Utiliza el bote y avanza. Cuando no puedas continuar salta del bote y busca una palanca con la que subir el nivel del agua. Sigue con el bote y rompe las góndolas. Cuando llegues a las minas submarinas acelera y salta para que el bote las haga explotar. Al final se encuentran las puertas de la guarida de Bartoli. El objetivo, a partir de aquí, es abrir las puertas y recorrer los canales a toda velocidad para entrar antes de que suenen doce campanadas.



3- BARTOLI'S HIDEOUT

Abre la puerta del edificio y entra. Evita las estatuas y enciende una bengala para poder ver una nueva palanca. Entra en un nuevo edificio y continúa por una ventana a la que debes disparar. Sigue avanzando y elimina a unos cuantos esbirros de Bartoli. Cuando termines descubre un pasaje en la chimenea. Avanza hasta llegar a unas llamas; corre para atravesar la zona teniendo en cuenta la secuencia que siguen las llamas.

Continúa hasta llegar a la biblioteca. Encima de una de las estanterías hay una palanca que abre una puerta. En la nueva habitación trepa hasta la ventana y atraviésala. Llega hasta una pared de ladrillo y sigue avanzando por esta zona hasta que te encuentres con un detonador. Utiliza la llave que has tenido que recoger antes y activa el detonador para demoler el edificio. En el edificio derruido está la salida de este nivel.

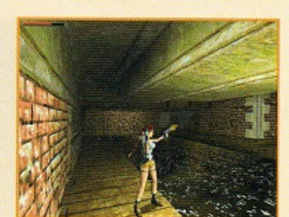






4- OPERA HOUSE





El objetivo de este nivel es, en primer lugar, entrar en el edificio de la ópera. Para acceder a él debes pasar a través de la azotea del mismo. Desde la azotea y por medio de los ascensores puedes descender al interior del edificio. Desde aquí tienes que conseguir desplazarte hasta la zona en la que está el escenario.

A partir de aquí tu objetivo es lograr que se abra la parte trasera del escenario y, a continuación, subir a la zona más alta del mismo. Desde aquí podrás acceder, descendiendo por una rampa, hasta Bartoli. Una vez lo hayas eliminado, abre la salida trasera del teatro de la ópera y penetra en el avión para abandonar la hermosa Venecia.





5- OFFSHORE RING

Después del vuelo Lara se despierta sin armas. Sal de la habitación en la que está prisionera y continúa hacia la izquierda. Esquiva a los guardas y consigue que disparen a la cristalera. Sal por el cristal roto y pulsa un botón de la zona de la derecha. Gira y salta hasta el ala del hidroavión; entra por la escotilla que acabas de abrir y recupera las pistolas. Elimina a los guardias y comienza una serie de llaves de colores. El objetivo es conseguir avanzar hasta una habitación que contiene dos depósitos de agua. Al final hay que conseguir que el segundo depósito se llene con el agua que tiene el primero. Gracias a ello podrás bucear hasta el túnel del final y pasar a la siguiente fase.









6- DIVING AREA

Realiza un salto en carrera y agárrate a las escaleras. Utiliza la palanca para detener la hélice de la zona inferior. Sumérgete en el agua y tira de la palanca para tener acceso a una nueva zona. Ahora hay que realizar un peligroso salto sobre unos residuos tóxicos para poder continuar.

Si sigues avanzando llegarás hasta una habitación con cuatro perros y un individuo con un lanzallamas. Utiliza el arma más potente que tengas, puesto que una sola llamarada te eliminaría. El final del nivel está en una habitación con dos guardias y un cuerpo en el centro. Después de eliminar a los dos guardias, acércate al cuerpo. El hombre inconsciente se despertará y te pondrá al día de lo que ocurre. Cuando lo maten, Lara se sumergirá hasta el barco hundido.



7- 40 FANTHOMS

Nada más comenzar el nivel, Lara tiene graves problemas. No sólo se acaba el oxígeno, sino que además un enorme tiburón blanco y hambriento la persigue. Enciende una bengala y sigue el rastro de bidones hasta llegar al barco, asciende y entra por el agujero del ancla. Una vez que tengas los pulmones llenos pasa al siguiente compartimento y usa una palanca para pasar a una zona con unas cajas flotantes. Busca una palanca para vaciar esta habitación, poder saltar por las cajas y penetrar más dentro del buque.





Una vez dentro acabarás llegando a un grupo de habitaciones inundadas. Utilizando las palancas podrás salir. Avanza hasta alcanzar un interruptor que inunda una habitación. Una vez allí elimina al hombre rana y sigue hasta que puedas matar a unos guardas más y pasar hasta la zona principal del barco.



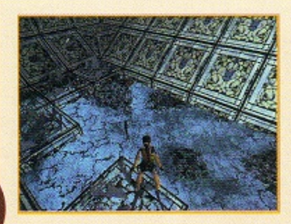
8- WRECK OF MARIA DORIA





Detrás de unas cajas que están al fondo del pasillo hay dos pasillos. Uno lleva a unos baños y otro a un salón de baile. A partir de aquí debes localizar tres interruptores de corriente que te permitirán apagar unas llamas en una habitación a la que se llega a través del pasillo inundado de la habitación inicial de la fase.

Pasa a una zona de camarotes y abre una escotilla que te permite salir al océano para recoger una llave. Abre un camarote con la llave conseguida y podrás liberar una trampilla y anegar una nueva habitación. Regresa a la sala llena de cristales en la que estuviste anteriormente y entra en el agua para buscar un túnel y salir de este nivel.





9- LIVING QUARTERS

Nada más comenzar llegarás a una habitación con unos pistones. A partir de aquí tienes que conseguir mover los pistones para llegar hasta una palanca que inunda las habitaciones contiguas. Una vez que se encuentren totalmente inundadas prosigue tu camino hasta llegar al teatro del barco.



Localiza la llave del teatro para poder acceder a él. Cuando hayas levantado el telón localiza un interruptor que se oculta en esa zona. Ese pulsador permite que se anegue el agujero en el que estaba la llave del teatro. No habrá nada ahora para llegar al agujero de la pared que antes no era accesible y lograrás pasar hasta el siguiente nivel.







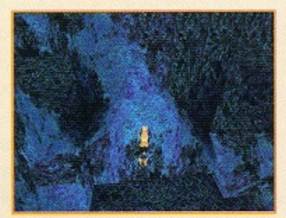
10- THE DECK



Nada más comenzar el nivel serás atacado por un tipo con un bate y otro con un lanzallamas; ocúpate de ellos y recoge unas granadas. A continuación salta al agua que hay por la parte izquierda del buque. Localiza el camino que conduce a la parte posterior de la hélice que bloquea una de las cuevas. Desde allí necesitas buscar un camino semioculto bajo el agua que desembocará en una abertura sobre la lancha del centro del lago.

Cuando tengas la llave en tu poder vuelve una vez más al barco. A partir de aquí puedes avanzar hasta llegar a la parte del barco que tiene el techo amarillo. Desde este lugar puedes acceder a otra zona del barco donde se encuentra la llave del compartimento de carga. Con la llave en tu poder y después de eliminar a dos esbirros que aparecen con sendos lanzallamas, podrás recoger el "Seraph".





11- TIBETAN FOOTHILLS





Sigue el cañón y evita las bolas de nieve. Cuando llegues al cañón déjate caer hasta la zona inferior y alcanza una caverna para poder llegar a un saliente sobre el agua. Realiza unos cuantos saltos y podrás llegar a una zona nevada que te permite acceder a una cabaña, frente a la cabaña hay una moto de nieve protegida por dos enemigos. Cuando tengas la moto ve por el túnel de la izquierda. Más adelante tendrás que conseguir apartar un túnel tapado por dos piedras para poder continuar con la moto. Al final llegarás hasta la llave de la cabaña.

Vuelve a la cabaña y utiliza el interruptor para abrir la puerta de la izquierda. Sigue por ese camino hasta que te topes con un agujero. Para poder pasarlo tendrás que hacer que Lara se cuelgue de la parte izquierda para poder salvar el peligroso desnivel. Una vez estés al otro lado, sigue avanzando hasta llegar al monasterio.

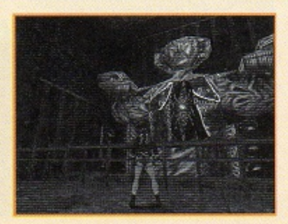


12- BARKHANG MONASTERY



Un comité de bienvenida te espera en la misma entrada del templo, pero si esperas lo suficiente verás cómo los monjes del templo atacan a los intrusos. Esto puede ser usado para que los monjes te hagan todo el trabajo sucio y eliminen a los enemigos de Lara. Una vez dentro del templo tienes que encontrar la llave de acceso a la sala de la estatua. Junto a esta estatua hay una habitación con papiros de oración; sin embargo, faltan cinco. El objetivo es recorrer el templo y encontrar los que están perdidos. Con los papiros en tu poder, vuelve a la puerta y colócalos en los huecos vacíos para que se abra ésta. Sube por la rampa que deja al descubierto la pequeña puerta que se abre. En la nueva estancia podrás utilizar el Seraph para la última puerta.





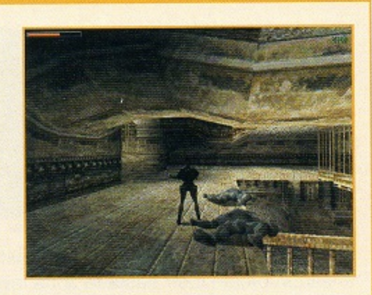
13- CATACOMBS OF THE TALION

Baja por las escaleras y mata al primer yeti con el que se encontrará Lara. A continuación tienes que conseguir la máscara que está oculta en la jaula. Utiliza la máscara en la puerta y sigue avanzando mientras eliminas leopardos y evitas las bolas de nieve. Para poder seguir avanzando necesitas una segunda máscara que descansa en una piscina en la parte izquierda del camino hacia el glaciar.

La siguiente misión es encontrar una palanca que abre una puerta junto al lugar en el que usaste la primera máscara. Desanda el camino hasta llegar allí y entra. Para conseguir salir del nivel tienes que abrir una puerta que se activa pisando un panel del suelo. Una vez que se haya abierto, debes regresar a la habitación en la que se ha abierto la puerta y hacer un salto en carrera para alcanzar la escalera. Baja por las escaleras para alcanzar el pasillo a través del cual podrás abandonar esta zona.

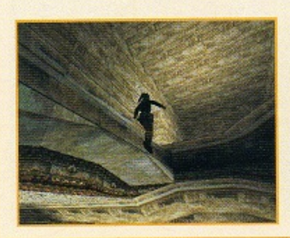


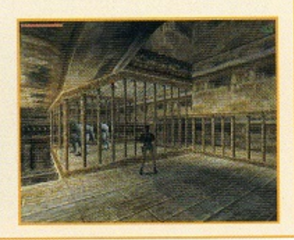
14- ICE PALACE



Dispara a la campana para poder abrir la puerta. Llegarás a una zona con unas jaulas que están llenas de yetis. A continuación debes localizar una máscara con la que se abre una puerta y continuar hacia el palacio. Cruza un puente y utiliza una palanca para descubrir el mazo con el que se golpea un gong; recoge el mazo. Busca el gong y golpéalo con el mazo para que se abran las puertas del palacio.

Dirígete hacia la izquierda antes de entrar en el palacio para llegar a una escalera. Baja por la escalera para poder abrir una puerta más adelante. Entra en el palacio y recoge el Talion. Cuando lo tienes aparece un águila gigante que intentará que no te lleves tu premio. Acaba con él y continúa la aventura. El arma más efectiva es el lanzagranadas.





15- TEMPLE OF XIAN



Avanza hacia el altar de la daga. Cuando estés a punto de llegar el suelo se abrirá y Lara caerá por unas cascadas hasta una piscina. Localiza los objetos que hay en el fondo y sal del agua. Te encuentras frente a la entrada del templo. Corre hacia él y elimina a los dos tigres. Usa un trampolín para ascender a la parte superior del edificio. Entra en una gran habitación y continúa por una escalera hasta una sala llena de pinchos. Desde aquí y tras unos cuantos saltos podrás abrir las puertas que dan acceso al templo. Localiza la senda que lleva a las cascadas y a la entrada del templo. Entra en el templo y presta atención a las estatuas: cobrarán vida si te acercas demasiado a ellas. Sigue avanzando hasta localizar una palanca que activa un puente que te permitirá pasar por el líquido rojo. Continúa y utiliza un nuevo trampolín para alcanzar una plataforma en lo alto de una estructura.

Cuando llegues a la piscina elimina al pez y sumérgete para localizar una palanca que sube el nivel del agua. Esto te permitirá alcanzar un nuevo túnel. Debes recoger la llave de plata, que abre la única puerta que permanecía cerrada. Luego, localiza una llave que se encuentra sobre un pilar. Cuando la tengas déjate caer por la rampa que lo rodea. Ya sólo queda abrir la puerta; tras subirte a un par de pilares más podrás salir del nivel, al otro lado de una escalera.

16- FLOATING ISLANDS





Se acerca el final y los enemigos son ahora bastante más difíciles de matar. Sin embargo, algunos de ellos avanzan muy despacio y puedes eliminarlos utilizando simplemente las pistolas. Si lo haces, ahorras mucha munición que te será fundamental en el siguiente nivel, contra el poderoso dragón. El primer objetivo es encontrar dos placas místicas con las que podrás abrir una puerta en una de las siguientes islas. Así puedes continuar avanzando.

Debes estar muy atento a las estatuas, puesto que son guardias de Xian y volverán a la vida según las acciones que realices. Por tanto, en ningún momento te confíes creyendo que una zona se encuentra libre de enemigos.



Sigue avanzando y encuentra un camino seguro para atravesar la lava. Al final encontrarás una cuerda similar a la que había en el primer nivel. Utiliza la cuerda y Lara descenderá para encontrarse con el dragón.

17- THE DRAGON'S LAIR

Por fin ha llegado la hora de conseguir la daga de Xian. Pasa a la siguiente habitación y elimina los guardianes que se irán activando a medida que tires de las palancas. Al final se abrirá una puerta que da acceso a una habitación llena de ninjas. Cuando los hayas eliminado a todos, recoge una placa mística y abre la puerta del dragón. Según te acerques el dragón, cobrará vida.

Durante la lucha utiliza el agua para apagar el fuego en caso de que la pobre Lara Croft acabe envuelta en llamas. Cuando el dragón se desplome debes actuar muy rápidamente. Corre hasta su tripa y, después de enfundar el arma que estés usando, recoge la daga que hay allí. Si no eres lo bastante rápido el dragón se volverá a levantar. Cuando el dragón esté muerto, sal por la abertura de la pared y Lara regresará a la dulce tranquilidad de su hogar...





Os ha gustado lo de las preguntas y respuestas cortas, pues así contestamos más cartas todos los meses. Seguiremos esta línea siempre que así lo deseéis... excepto en aquellas ocasiones en que preguntéis por el estado civil de los miembros de la redacción.

PREGUNTAS CORTAS

- ¿Por qué cambia tanto de aspecto Guybrush Threepwood en cada uno de los juegos de Monkey Island?

ÁLVARO ROMERO AYALA
(MURCIA)

Respuesta: Ja, ja, ja, ja... esta pregunta es bastante curiosa. Debieras preguntárselo a los señores de LucasArts, que para eso son sus programadores. Sin embargo, nosotros pensamos que es principalmente por la diferencia de tarjetas gráficas. Así, las dos primeras versiones corrían en modo 320x200, siendo el primer título a 64 colores y el segundo a 256. La mejor, como habrás podido comprobar es la última: 640x480 de resolución y 65.000 colores en pantalla.

Ello les ha permitido ir mejorando el aspecto exterior del protagonista de la saga.

- En el número 28 de la revista dijisteis que en la versión de PC de Resident Evil salía el vídeo original en color del juego, mientras que en la versión que compré en la tienda sale el de blanco y negro de la Playstation. ¿Qué ha pasado? ¿Por qué mi juego conserva el vídeo censurado, y no el nuevo, tal y como esperaba?

PEDRO P. GONZÁLEZ BRAVO
(Parla, MADRID)

Respuesta: Como comentamos en las Noticias del número 30 (donde adjuntamos más fotos del famoso vídeo en color), los señores de Virgin nos habían afirmado que la versión que teníamos era la final. Pero en el intervalo entre el comentario y la salida al mercado del juego, los señores de Capcom y Virgin USA decidieron que el vídeo debía ser censurado. Lamentamos profundamente haberos confundido, y por ello pedimos disculpas, esperando que la censura no vuelva a hacer estragos en nuestro país.

- ¿Qué pasa con el entorno Windows 98?
- ¿Vas a salir a la venta la tercera parte del juego Heroes of Might & Magic?

ENRIQUE MUÑOZ MUÑOZ
(MADRID)

Respuesta: Windows 98 saldrá en breve. Respecto a la tercera entrega de **Heroes**, veremos en la próxima feria.

- ¿Existe algún superordenador que supere en prestaciones a los que incluyen procesadores Intel?
- En el número 2 de la revista dabais unos editores de Doom en el CD-ROM. ¿Me sirven para seguir el curso de juegos?
- Por cierto, a ver si dais algún archivador como el que ya entregasteis.

ANTONIO RUIZ ORTÍN
(La Ñora, MURCIA)

Respuesta: Muchas gracias por tu información acerca de los diferentes nuevos procesadores, pero nuestros *primos* de PC Media ya nos la habían pasado antes. Respecto a la primera pregunta, te podemos mencionar los Cray y algunos de la gama superior de IBM y de la propia Intel, pero su precio está fuera de todas nuestras expectativas... "ni con una Primitiva". Una buena opción son los Silicon Graphics, sobre todo si te gusta el modelado 3D, pero tanto los equipos como el software son bastante caros si no te vas a dedicar profesionalmente a trabajar con ellos. Te recordamos que no son PCs reales, y que trabajan bajo entornos propios o Unix.

Los editores del número 2 (buena memoria, compañero...) sólo sirven para editar tus propios mapas, no para crear un **Doom**.

Respecto a lo del archivador... je,je... Dios dirá.

- ¿Saldrá alguna vez en español el título The Neverhood Cronicles o su próxima segunda parte?
- ¿Contestáis preguntas de aventuras gráficas en esta sección?

VÍCTOR E. TAMAMES GARCÍA
(VALLADOLID)

Respuesta: La primera parte no hacía mucho uso del inglés, por lo que no la tradujeron. Respecto a la segunda entrega, por ahora sólo ha salido para Playstation, y es un juego de plataformas.

A tu segunda pregunta: ¡NO!

- Me gustaría que pusierais 3D Studio 4.0 en la revista, aunque fuera por partes.

JUAN RAMÓN AMOROS
(Novelda, ALICANTE)

Respuesta: Si quieres conseguir 3D Studio y además aprender a manejarlo, te recomendamos que sigas el curso de Abeto Editorial. Tlf: (91) 661 42 11.

SEGUID MANDANDO CARTAS...

En fin, ya debéis saber que "ansiamos" vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas de todo tipo. Podéis enviarlas a nuestra dirección habitual:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Y, si tenéis correo electrónico, nuestro *e-mail* es:
pcplayer@towercom.es

MANGAMANIA

ARMITAGE III

Distribuidor: ANIME PIONEER

Hasta ahora, sólo nos han llegado títulos de las más famosas sagas del momento. Ahora, por fin llega savia nueva al mercado del vídeo *manga* de nuestro país.

Bajo el sello Anime Pioneer, los señores de la distribuidora Manga Films nos traen en dos diferentes cintas las entretenidas aventuras de la aguerrida joven Armitage, una detective del futuro que trabaja en Marte y debe enfrentarse a una serie de desalmados asesinos de robots.





Será ayudada por el detective Ross Sylibus (recién llegado al planeta) a descubrir a la organización que está detrás de los ataques. La calidad de dibujo es excepcional, así como el argumento y la banda sonora. Este título nos ha sorprendido bastante, por lo que estamos deseando que aparezca la segunda entrega.

MACROSS 7 TRASH 2

Distribuidor: NORMA ED.



La segunda entrega de la obra de Haruhiko Mikimoto sigue fiel a las bases asentadas en la primera... Es decir, pocas páginas para un precio bastante elevado. De todos modos habrá que pagarlo, ya que **Macross** (en cualquiera de sus diferentes versiones) es todo un clásico... La historia sigue con la introducción de los diferentes personajes, así que olvídate de gigantescos robots hasta una nueva entrega. Sin embargo, aun así sigue resultando atractivo.

Como ya comentamos con el anterior tomo de esta serie, la calidad del dibujo la hace bastante interesante, sobre todo si tenemos en cuenta que se trata de una obra bastante moderna para nosotros (salió en 1995 en tierras japonesas). Ideal para seguidores de la genial saga Macross.



POSSESSION TRACER

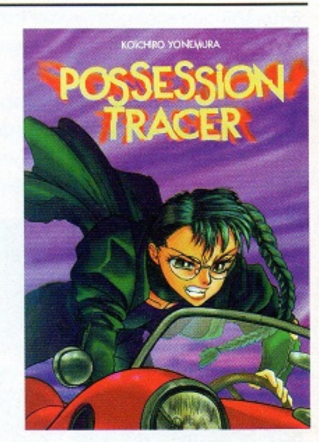
Distribuidor: PLANETA deAGOSTINI





Planeta nos sorprende cada vez más. **Possession Tracer** es una buena muestra de ello: de un autor desconocido como Koichiro Yonemura, han sacado un título bastante curioso dentro de su colección Libros Manga.

Con un dibujo de calidad excepcional (con algunas cuantas páginas de color al principio), la historia nos introduce en la piel de Hizuka Kuan, jefe del grupo de investigación parapsicológica de la Policía, más conocido como Possession Tracer. Un título con un argumento genial, que esperemos cuente con más partes; nos ha dejado un buen sabor de boca.

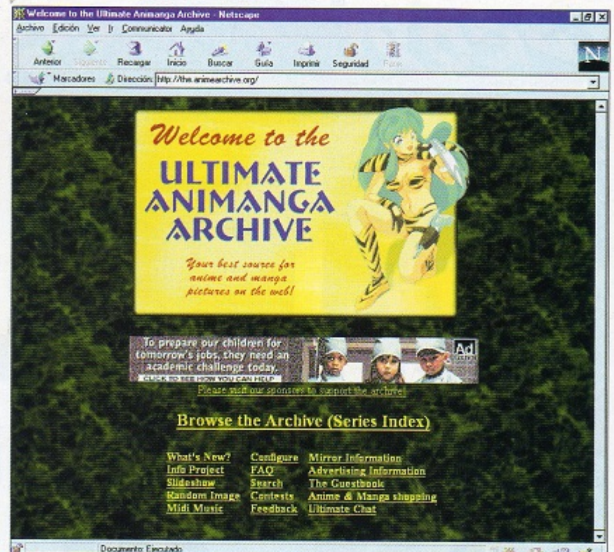


PÁGINAS INTERNET

Si te interesa encontrar dibujos *manga* por Internet con la suficiente calidad como para imprimirlos, dirígete rápidamente a esta estupenda galería de imágenes, denominada Ultimate Animanga Archive. Aparte de las opciones comunes de información acerca de los autores y de *links* a otras páginas, encontrarás organizada por temas, una ingente cantidad de imágenes de *mangas* de todo tipo. Entre ellas hay algunos títulos tan conocidos como *Saint Seiya* (aquí llamado los *Caballeros del Zodiaco*), *Bubblegum Crisis*, o *Dragon Ball*, así como otros desconocidos para el público occidental, como *Langlisser 3*, *Mahojin Guru* o *Silbuster* entre otros. Casi todas las series cuentan con bastante información acerca de sus autores y de los personajes que las componen. Se trata, en definitiva, de un servidor muy completo, cuidado y actualizado que estamos seguros visitarás a menudo.









Si quieres acceder a estas páginas, aquí tienes su dirección dentro de la red Internet:
http://the.animearchive.org/







Forsaken se ha convertido en el juego de moda en EE UU. Imagínate una mezcla de *Descent* y *Turok* y tendrás este juego. Programado por los chicos de Probe, cuenta con algunos de los mejores efectos de luz de la historia, siempre y cuando cuentes con una tarjeta aceleradora 3D. En el próximo número os informaremos algo más acerca de él.



DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
Avda. de Burgos 9, 1º Ofic. 2
28036 Madrid
Tfno. (91) 3832480

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE / MCM SOFTWARE
C/ Juan Ignacio Luca de Tena, 15
28027 Madrid
Tfno. (91) 3938800

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

NEW SOFTWARE CENTER
C/ Pedro Muguruza 6, 1ª
28036 Madrid
Tfno. (91) 3592992

PC TOP PLAYER
C/ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

PSYGNOSIS ESPAÑA
C/ Ochandiano 6, 2º
28023 Madrid
Tfno. (91) 3728938

SEGA SPAIN
C/ Playa de Liencres 2, Ed 3, C. E. Europa
28230 Las Rozas (Madrid)
Tfno. (91) 6315000

UBI SOFT
Plaza de la Unión, 1
08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)
Tfno. (93) 5895720

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367



PC-PLAYER

ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

LORDS OF MAGIC

Te mostramos este mes el vídeo de presentación de este cuidadísimo programa de estrategia medieval, a cargo de las compañías Impressions y Sierra On-Line. Con importante presencia del elemento rol, se trata de un programa que hará auténticos estragos entre los aficionados al género, merced a su sobrada calidad.







SEVEN KINGDOMS

Más estrategia, también con una ambientación más o menos medieval, en la que diversas razas se enfrentan entre sí.



GETTYSBURG

Excelente juego de Sid Meier para su nueva compañía; esta vez estrategia bélica basada en la Guerra de Secesión.



JOINT STRIKE FIGHTER

Simulador de vuelo muy preciosista que aprovecha al máximo las posibilidades de las tarjetas aceleradoras de las 3D.

ADEMÁS...

- ULTIM@TE RACE PRO
- NFS2 S.E. 3Dfx
- MANX TT SUPERBIKES
- DREAMS TO REALITY
- FINAL LIBERATION
- SHADOW MASTER
- GRIPPED OFF ROAD



CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

Un programa de plataformas que sitúa este trepidante género en lo más alto. Un divertido cocodrilo tiene que hacer frente al mal en las múltiples formas que adopta en este divertido programa. Gráficos de gran calidad, sonido de altura y una jugabilidad fuera de toda duda que encandilará a los amantes de este género. Una inapreciable aportación de las videoconsolas caseras.

